

赤い刀 真　公式設定資料集

AKAI KATANA SHIN ARTWORKS



目次

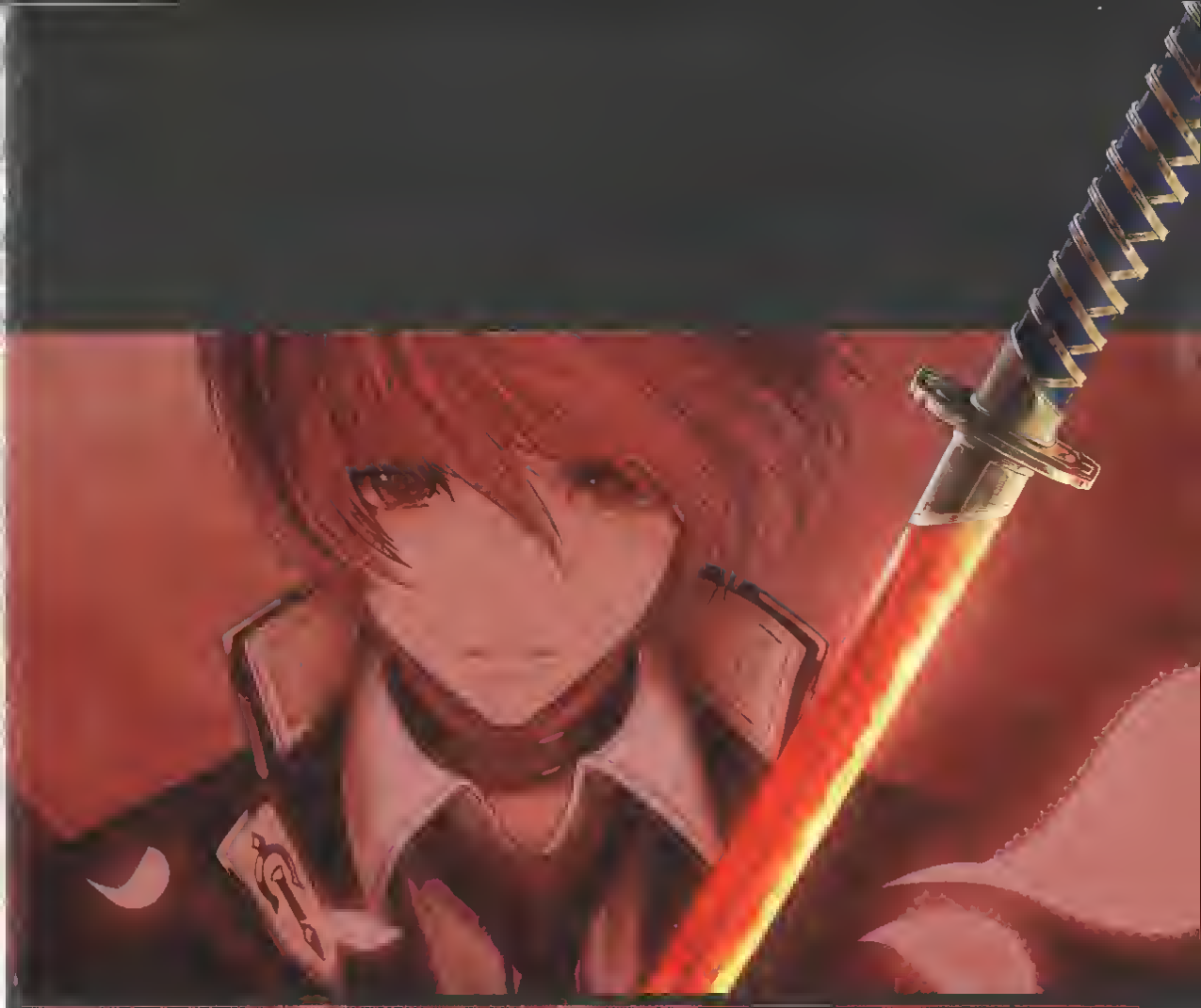
CONTENTS

第一章　世界観　物語 —— 4
人物 —— 6
用語 —— 33
図鑑 —— 34
画廊 —— 36
幕間 —— 44
終劇 —— 48

第二章　システム　仕組 —— 54
地図 —— 62

第三章　企画 —— 76

第四章　素描 —— 88



第一章
世界觀

物語



舞台は復興の希望に満ちた高度成長期の日本に似た架空の時代。
年号を[大照]という。

急成長を遂げ、技術革新が進むこの時代で、
石炭や電気に変わる全く新しい資源[祈導石]という新たな資源が発見される。
[祈導石]はあらゆる動力源として使用出来、
さらに、この石を加工して作られた刀[祈導刀]は
特殊な印を持つ者が使うことで強大な念を操る力を身につけることが出来た。

この祈導刀は人の命を奪うことで赤い刀[血晶刀]に変化し、
兵器の力を借りずとも己の肉体のみで力を示せるようになるという。

小国ながらも、他国を超える為、そして自国を護る為、
「戦争」という義を選び、帝国の長[芭蕉]はその者たちを中心に編成された
兵器部隊を次々と近隣諸国に対し進行させ、強大な力を示す。

その者たちは[十干十人衆]と呼ばれ、大いに称えられた。

国を守る者十干たちに与えられた特権、
それは「人の命を犠牲にしてでも国力を強大化する」であった。

一方、その独裁的とも取れる行為に十干の部隊中で亀裂が入り、
二つの派に分かれた。

掟に異を唱えた者たちによる内乱で反乱軍は決起、
その部隊の中心には帝王・芭蕉の実の息子[西園寺桔梗]がいた。

反乱軍の強力な切り札として完成された三機の特殊戦闘機[シェイクヴォルト]と、
機体と対となる祈導刀を使い桔梗たちは儀式を行う。
それは二人のうち一方の命を投げ出すことで強大な力を得るという儀式だった。

桔梗たちもまた帝国と同じように[血晶刀]を生み出してしまうが、
この悔いを噛み締め、力に変えて勝利を誓う。

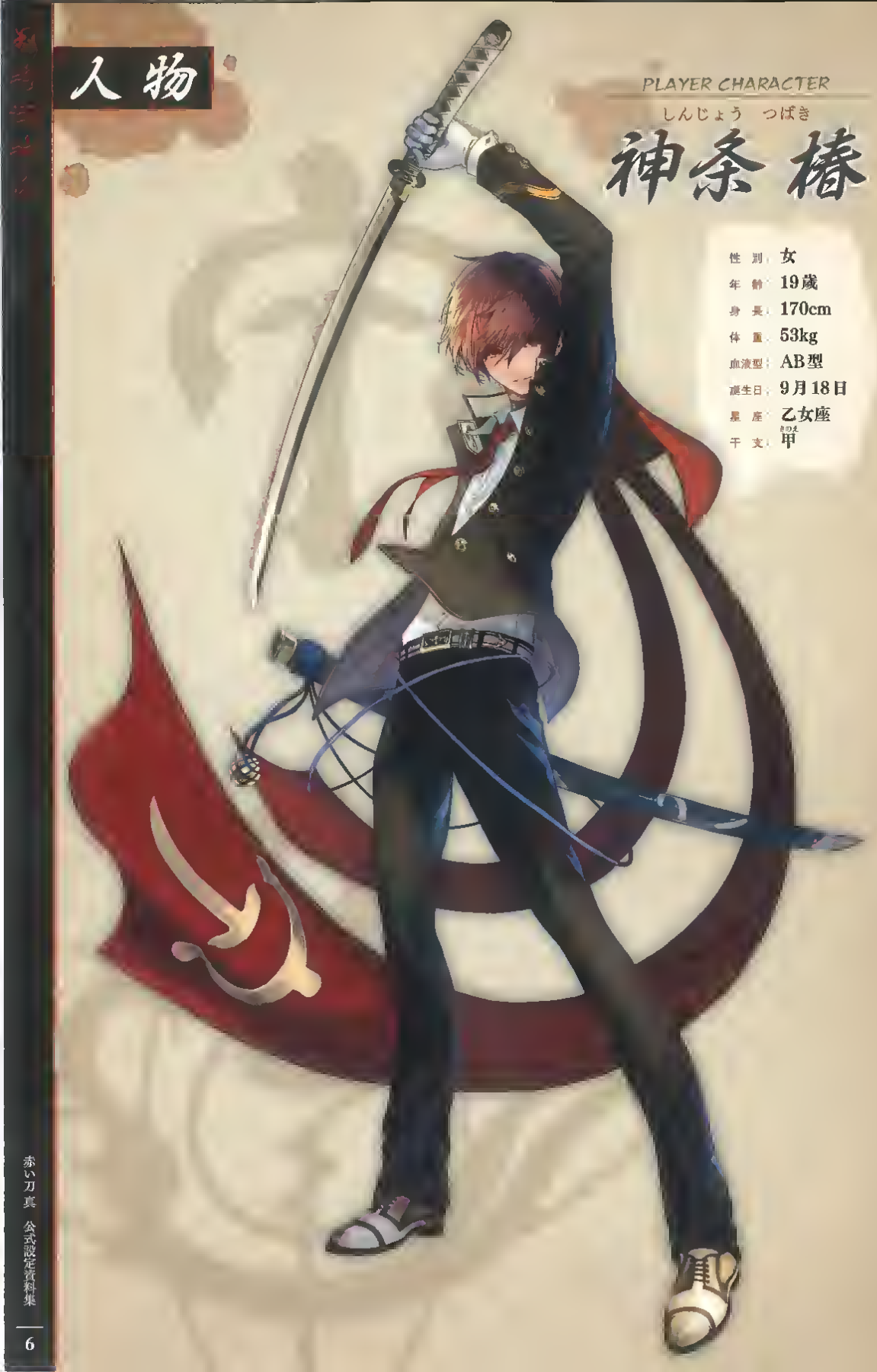
こうして反帝国組織[月華]は結成され、
正義と悪、両魂を揺るがす戦いが始まろうとしていた。

PLAYER CHARACTER

しんじょう つばき

神条 椿

性別：女
年齢：19歳
身長：170cm
体重：53kg
血液型：AB型
誕生日：9月18日
星座：乙女座
干支：甲（きのえ）





反帝国組織・月華
壱号機 金盞花（きんせんか） ＜祈導人（きどうびと）＞



元十千十人衆の一人だったが、
刀を使った愚かな行いに反発し反旗を翻す。
妹的存在だった後輩の[董]を殺め、
魂を宿す血晶刀の祈導人となる。
過去の過ちを切り捨てる為、女を捨て男装している。

「もう過去は振り返らない、
運命なんて俺が断ち斬ってやるっ!!」



VOICE DATA

cv. 木下 紗華

キャラセレクト決定時	よしっ！	ステージ3ボス戦前	まさかっ!?	ステージ5開始時	全てを終わりにするっ！
ステージ1開始時	行くぞっ董っ！	対決中	おまえはスズランのっ!?	中ボス戦前	まだいるのかっ！董っ！
中ボス戦前	祈導反応っ！	撃破前	何故だっ！青桐っ！	ステージ5ボス戦前	おまえらかーっ！
ステージ1ボス戦前	来るっ！	ステージ4開始時	水中戦か、厳しいな…	対決中	どくんだっ！おまえたちっ！
対決中	師範っ、あなたは間違っている！	中ボス撃前	董っ！不利だっ！海上へ抜けるっ	撃破前	これで最後だっ！
撃破前	もうやめろぉ！！	ステージ4ボス戦前	師範っ!?	最終ボス戦前	見つけたぞっ！
ステージ2開始時	夕闇を利用するっ	対決中	もうやめるんだっ！	対決中	芭蕉！！おまえだけは許さんっ！！
中ボス戦前	董っ、来るぞっ！	撃破前	駄目なのかっ！	撃破前	芭蕉っ！覚悟だっ！
ステージ2ボス戦前	新手かっ！	ステージ4.5開始時	囲まれた！	念身時	念身！
対決中	俺たちの邪魔をするなっ！	中ボス戦前	大型機がくるっ！	ボム時	燃えろーっ！
撃破前	俺たちの勝ちだっ！	ステージ4.5ボス戦前	なんだとっ！	ダメージ	うぐっ！
ステージ3開始時	くっ！吹雪かっ	対決中	實、よせっ！	デス時	うわぁー
中ボス戦前	雪原から熱反応！	撃破前	命を無駄にするなっ！		

PLAYER CHARACTER

あさか　すみれ

朝霞 菫



性　別：女
年　齢：18歳
身　長：164cm
体　重：46kg
血液型：A型
誕生日：12月24日
星　座：山羊座
干　支：乙（きのと）



朝霞 董

反帝国組織・月華
壱号機 金盞花 ＜幻忍（げんにん）＞



自ら申し出て幻忍となった[椿]の後輩の女性。
椿の手で命を奪われ、魂を血晶刀に捧げた。
帝国将校[柊]は身寄りの無かった彼女の
育ての親であり師匠だった。

「椿さんは私が護ります…
あなただけを逝かせはしませんっ！」



VOICE DATA cv. 高橋 まゆこ

キャラセレクト決定時	ついて参ります	ステージ3ボス戦前	この感じっ!?	ステージ5開始時	負けませんっ！
ステージ1開始時	はいっ！椿さんっ	対決中	正気に戻って〜っ！	中ボス撃前	大型機です、椿さん！
中ボス戦前	下です！	撃破前	教官、止めてっ！	ステージ5ボス戦前	やはり！
ステージ1ボス戦前	師範っ！	ステージ4開始時	どこだって大丈夫です！	対決中	邪魔をしないでっ！
対決中	やめてくださいっ師範っ！	中ボス戦前	分かりましたっ！	撃破前	決着ですっ！
撃破前	負けないっ！	ステージ4ボス戦前	この息づかい！	最終ボス戦前	お覚悟っ！
ステージ2開始時	まかせてくださいっ！	対決中	師範っ！戻ってっ！	対決中	皆を平和だったあの頃へ一いきますっ！
中ボス撃前	了解です！椿さん！	撃破前	討ちますっ！	撃破前	煌ける未来へっ！
ステージ2ボス戦前	この殺気っ！	ステージ4.5開始時	後には引けませんっ！	念身時	念身！
対決中	容赦はしませんっ!!	中ボス戦前	長期戦は避けましょう	ボム時	てぃやーー
撃破前	あなたの負けですっ！	ステージ4.5ボス戦前	あなたはっ!?	ダメージ	くうっ！
ステージ3開始時	私が護りますっ!!	対決中	私が何をっ？	デス時	きゃぁぁぁぁ
中ボス戦前	重戦車が来ます！	撃破前	こんなの師範が喜ばないわっ！		

PLAYER CHARACTER

さいおんじ　ぼたん

西園寺牡丹

性　別　女
年　齢　18歳
身　長　162cm
体　重　44kg
血液型　B型
誕生日　10月6日
星　座　天秤座
干　支　壬（みずのえ）





反帝国組織・月華
弐号機 胡蝶蘭（こちょうらん） ＜祈導人＞



魂の儀式に従い兄［桔梗］の命を奪う。
強力な十干の力を持ち得てはいたが、西園寺家の
姫君だった為、十人衆には所属してはいなかった。
活発な性格で飛行機操縦の腕は一級品。
争いのない世界を見て周る事が夢だった。
魂の代償で［光（視力）］を失うが、
周囲の気を感じ取る能力を身に付ける。

「兄さんの決心…無駄にしないわっ！
その想い私が背負います。」



VOICE DATA

cv. 武田 華

キャラセレクト決定時	行くわっ	ステージ3ボス戦前	青桐教官っ！	ステージ5開始時	とうとう来たわ…父上
ステージ1開始時	ごめんね…兄さん	対決中	兄さんっ！何とかならないのっ	中ボス戦前	もうっ！また来るわ！
中ボス戦前	大型祈導兵器っ！	撃破前	いったい何がっ！	ステージ5ボス戦前	あんたたち！
ステージ1ボス戦前	この感覚っ…？	ステージ4開始時	これくらいっ！この機体を甘くみないでね	対決中	そこをどくのよっ！！二人ともっ！
対決中	お止めなさいっ！	中ボス戦前	まずいわ兄さん！	撃破前	一気に行くわっ！
撃破前	いけるっ！	ステージ4ボス戦前	柊――――！	最終ボス戦前	父上――――！
ステージ2開始時	兄さん、調子はどう？	対決中	もう止めてっ！スミレが悲しんでいるわっ！	対決中	父上っ、お願いっ！止めてっ！
中ボス戦前	下から来ます、兄さん！	撃破前	馬鹿なことは止めてっ！	撃破前	芭蕉っ！
ステージ2ボス戦前	まさか！？	ステージ4.5開始時	この布陣はっ！	念身時	念身！
対決中	秋明菊っ！あなたまで…	中ボス戦前	新型の祈導兵器っ！	ボム時	消えなさいっ！
撃破前	引きなさいっ！	ステージ4.5ボス戦前	追手！？	ダメージ	きゃっ
ステージ3開始時	曾…変わってしまうのね…	対決中	何故、董を！？	デス時	きゃぁぁあああぁ
中ボス戦前	熱源っ！後ろっ！	撃破前	いったい何なのっ！		



性別	男
年齢	22歳
身長	178cm
体重	70kg
血液型	AB型
誕生日	1月7日
星座	山羊座
干支	丙（ひのえ）

PLAYER CHARACTER

さいおんじ　ききょう

西園寺桔梗



反帝国組織・月華
弐号機 胡蝶蘭 ＜幻忍＞



父であり帝国の長[芭蕉]によって殺害された母[桜]の息子。
元々優秀な十干であったが、
刀の持つ秘密を知り反乱を起こす。
殺された国の民、母親の命を奪った父との決着を付ける為、
血晶刀へ自らの命を捧げ、戦う決意をする。
愛する妹[牡丹]の手で殺められ幻忍化、
さらに強さが増す。

「てめぇのいいようにはさせねぇぞ!!
俺たちの魂をくらいやがれっ!!」



VOICE DATA

cv. 山中 真尋

キャラセレクト決定時	参るっ	ステージ3ボス戦前	青桐っ!	ステージ5開始時	待ってろオヤジっ!決着をつけてやるっ!
ステージ1開始時	気にするな、俺が望んだことだ	対決中	駄目だっ!正気じゃないぞコイツはっ	中ボス戦前	落ち着け牡丹!
中ボス戦前	攻めるぞ!牡丹!	撃破前	何だってんだっ!	ステージ5ボス戦前	いい加減にしろっ!!
ステージ1ボス戦前	柊かっ!	ステージ4開始時	ふんっ、サメのように噛み砕いてやるさ!	対決中	おまえらはいいっ!オヤジはどこだっ
対決中	くっ!貴様だけは信じていたが…	中ボス戦前	浮上しろ!牡丹っ!	撃破前	これで最後だっ!
撃破前	倒すっ!	ステージ4ボス戦前	ぐっそー!	最終ボス戦前	親父――――!
ステージ2開始時	あぁ、ギンギンだっ!	対決中	今ならやり直せる、もどれっ!!	対決中	みっともねぇぞっ!クソオヤジっ!
中ボス戦前	まかせろっ!	撃破前	正気になれっ!		あんたはもう、ただの鬼畜だっ!
ステージ2ボス戦前	なんだと!?	ステージ4・5開始時	やるなっ親父っ!	撃破前	外道がぁ!
対決中	俺たちを裏切るのかっ!!	中ボス戦前	注意しろ!牡丹!	念身時	念身!
撃破前	どきやがれ～!	ステージ4・5ボス戦前	追手かっ!	ボム時	失せやがれ～っ!
ステージ3開始時	感情に流されるなよ!牡丹	対決中	何なんだっ、おまえはっ!	ダメージ	ぐうっ!
中ボス戦前	熱くなってきたぜっ!	撃破前	仲間を売る馬鹿がどこにいるっ!	デス時	うおおおおおおお

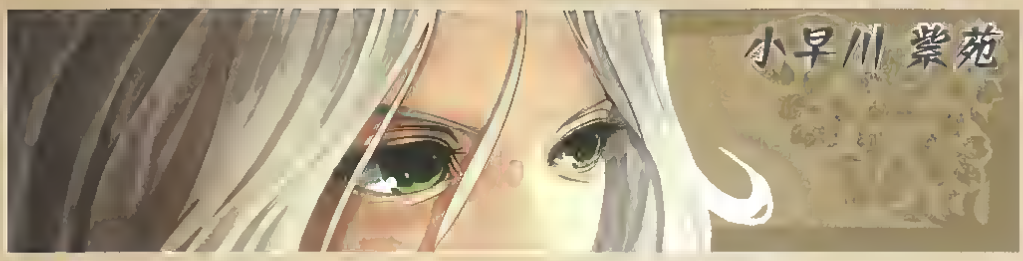
PLAYER CHARACTER

こばやかわ　しおん

小早川紫苑



性　別	女
年　齢	17歳
身　長	168cm
体　重	49kg
血液型	B型
誕生日	12月 2日
星　座	射手座
干　支	戌（つちのえ）



反帝国組織・月華
参号機 八重桜（やえざくら） ＜祈導人＞



庚の印を持つ十千[真田青桐]により
命を狙われた彼の妹[鈴蘭]を救出。
共に国を脱出し桔梗らと合流する。
命を投げ打つ覚悟を見せた[鈴蘭]に同意し、
血晶刀と契約を結ぶが、
その契約の代償で「若さ」を失い、
年老いた姿に変化してしまう。

「こんな代償ごとき、どうだっていうの…
絶対に勝つのよ！ 鈴っ」



VOICE DATA									cv. 八木 かおり
キャラセレクト決定時	行くわよっ！鈴っ	ステージ3ボス戦前	見つけたわっ！	ステージ5開始時	とうとう来たわね、鈴！
ステージ1開始時	徹底的にやってやるわっ！	対決中	やめてっ！青桐さんっ！	中ボス戦前	次から次へと…
中ボス戦前	針が震えている！	撃破前	私が分からないのっ！	ステージ5ボス戦前	あんたたちっ！！
ステージ1ボス戦前	師範っ！	ステージ4開始時	元気出すのよ鈴っ	対決中	なっ、何ですってー、殺すわよ！
対決中	うっわぁ、強そう	中ボス戦前	海中は不利ね、浮上する！	撃破前	所詮は子供ねっ！
撃破前	これ以上はっ！	ステージ4ボス戦前	あいつっ！	最終ボス戦前	何っ！
ステージ2開始時	もう、髪がぼさぼさだわっ！	対決中	くっ！あの暑苦しい奴ぅ！	対決中	おまえさえいなければっ！
中ボス戦前	来るわよ！	撃破前	決着よっ！	撃破前	うらぁあああぁぁぁ！！
ステージ2ボス戦前	容赦しないっ！	ステージ4.5開始時	ここさえ越えればっ！	念身時	念身！
対決中	へぇ、綺麗な着物ねー	中ボス戦前	何だありゃ？	ボム時	浄化ーっ！
撃破前	あと一撃っ！	ステージ4.5ボス戦前	まだ、いるのっ！	ダメージ	…ったくっ！
ステージ3開始時	はっ、この感じ…鈴っ！	対決中	いったい何だっての！	デス時	あぁあぁん
中ボス戦前	寒さで手が…	撃破前	落としてやるわっ！		



性　別：女
年　齢：16歳
身　長：153cm
体　重：42kg
血液型：O型
誕生日：5月 26日
星　座：双子座
干　支：辛（かのと）

PLAYER CHARACTER

さなだ　すずらん

真田鈴蘭



真田 鈴蘭

反帝国組織・月華
参号機 八重桜 ＜幻忍＞



帝国に利用され、狂気に取りつかれた
実の兄［青桐］を止める為、戦う。
血を欲した兄の手に掛かり瀕死状態に陥るが、
［紫苑］の助けでその場を逃れ、
自らの望みで命を差出し幻忍となった。

「私が兄さんも、この国も取り戻しますっ！
誰にも渡しませんっ！！」



VOICE DATA

cv. 江里夏

キャラセレクト決定時	すっ、すみません！	ステージ3ボス戦前	兄さんねっ！	ステージ5開始時	はいっ、これで終らせましょう！
ステージ1開始時	ひゃっ、待ってくださーい	対決中	帰ってきてっ！兄さんっ！	中ボス戦前	紫苑さん、無理しないで
中ボス戦前	ほんとですかぁ？	撃破前	鈴蘭なのよっ！兄さん！	ステージ5ボス戦前	あなたたちはっ！
ステージ1ボス戦前	師範っ！	ステージ4開始時	にっ…兄さん…ぐすっ	対決中	シオンさん、落ち着いて〜
対決中	あなたは悪い人じゃないっ！	中ボス戦前	追いかけてきますよー！	撃破前	ずんだらぁあああ！
撃破前	やめてくださいっ！	ステージ4ボス戦前	あれはっ！	最終ボス戦前	何なの！
ステージ2開始時	あうぅ　髪がコゲコゲっ	対決中	もうやめてくださーい！！	対決中	兄さんの仇っ！お覚悟をっ！！
中ボス戦前	うわっ！大きいっ	撃破前	本気でいきますっ！	撃破前	くたばれえええぇ！
ステージ2ボス戦前	邪魔しないで！	ステージ4.5開始時	あと一歩ですっ！	念身時	念身！
対決中	見とれてる場合じゃないですよぉ	中ボス戦前	変な形ですぅ。	ボム時	消えちゃえーーー！
撃破前	もう少しですぅ！	ステージ4.5ボス戦前	ありゃりゃ？	ダメージ	うぎょっ　ずびっ
ステージ3開始時	はいっ、どこかに兄さんがいますっ！	対決中	訳分かんないですぅ。	デス時	きゃぁぁああ
中ボス撃前	任せてくださ〜い	撃破前	どいてー！！		

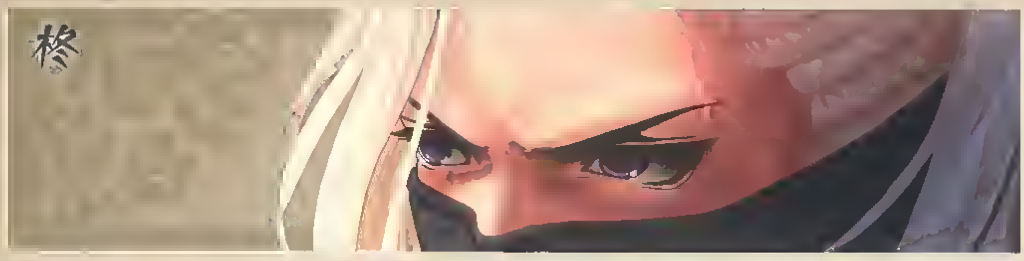
ENEMY CHARACTER

ひいらぎ

柊



性別	男
年齢	38歳
身長	186cm
体重	76kg
血液型	O型
誕生日	7月26日
星座	獅子座
干支	己（つちのと）



帝国芭蕉軍　十干十人衆
【念送兵器】翌檜型戦艦一番艦・翌檜（あすなろ）

帝国芭蕉軍の最高指揮官。
十干の掟により過去の自分を捨てた。
本名を六道柊（りくどう）という。
隊員の中で唯一血晶刀の全てを知り得ている人物で、
血晶刀による魂の束縛を、
己の気力で掻き消す程の十干力を持つ。

「力こそ正義だ！
俺は…力の為には
手段を選ばんっ！！」







VOICE DATA　cv. 堀内 賢雄

対決前 対壱号機	おまえらかーっ！	召還時	出でよっ！
対弐号機	来たかっ！！		来いっ！
対参号機	おまえたちっ！！	忍術時	我が前に屈せよっ！
登場時 対壱号機	ふんっ！笑止千万っ	うろうろ時	はーーっ
	さぁ！俺を超えてみせろっ！！	ダメージ時A	ぬおっ！
対弐号機	この先は行かせんっ！	ダメージ時B	なんとっ！
	ご両人っ！お覚悟をっ！	撃破前 対壱号機	くっ、やるなっ！
対参号機	そこをどけぇーい！	対弐号機	笑わせるなっ！
	小物などに用はないっ	対参号機	本気で来いっ！
攻撃時	でやぁぁあぁぁ！	デス時	くっ…あなどったか…
	はーっ！		退陣っ！

ENEMY CHARACTER

しゅうめいぎく

秋明菊



性別	女
年齢	19歳
身長	165cm
体重	48kg
血液型	B型
誕生日	10月28日
星座	蠍座
干支	—



帝国芭蕉軍　十千十人衆
【念送兵器】重爆撃機・戒星



椿たちの抜けた穴を埋める為に
配属された女隊員。
同軍の[石楠花]に惚れており、
彼を悩ます妹の鈴蘭を憎む。
十千力を持たず、血晶の大量摂取で
無幻の力を造り出している。
この為、血晶刀の代わりに
祈導石製の骨を用いた特殊な扇を愛用する。

「あなたたちに何が分かるの？
私の痛み！その身に焼き付けてあげるわっ！！」



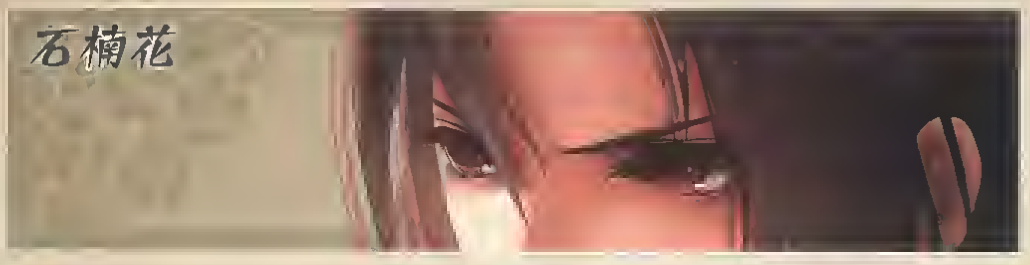
VOICE DATA				cv. 三木 美
対決前	対壱号機	来たわねっ	召還時	念送っ！
	対弐号機	ふふふふ…		頼むわよっ！
	対参号機	売女どもっ！！	忍術時	思い知るのねっ！
登場時	対壱号機	フフフ…おろかな人たちですわね		はーっ！
		さぁ、屍にしてあげようかしら！	うろうろ時	ふふふふ…
	対弐号機	あら、お姫さま…	ダメージ時A	くうっ！
		ここで終わりよっ…死ねぇー！	ダメージ時B	きゃっ！
	対参号機	よくも来られたものね…	撃破前 対壱号機	こざかしいっ
		覚悟しなさいっ！この小娘っ！	対弐号機	これくらいでっ
攻撃時		それっ！	対参号機	こんな奴らにっ…
		はっ！	デス時	あぁっ―シャク…ナゲさま

ENEMY CHARACTER

石楠花（しゃくなげ）



性別	男
年齢	24歳
身長	180cm
体重	72kg
血液型	A型
誕生日	5月8日
星座	牡牛座
干支	庚（かのえ）

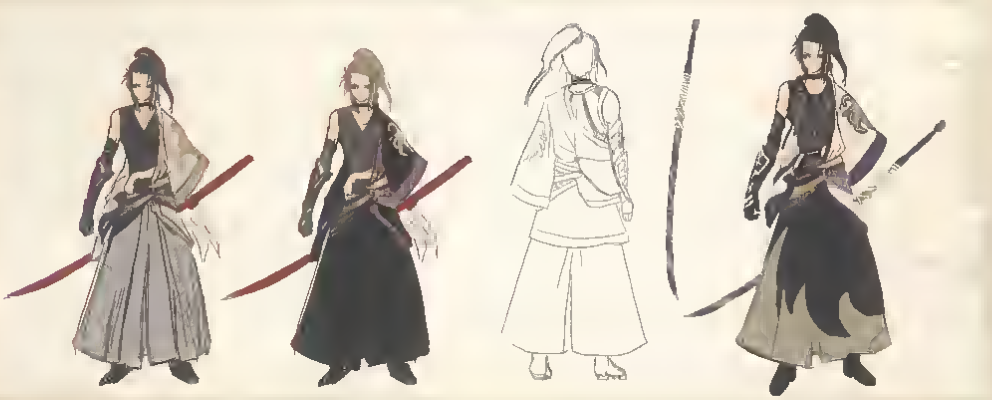


帝国芭蕉軍　十干十人衆
【念送兵器】重装甲列車・龍豪（りゅうごう）

冷静で冷徹、帝国の誇る優秀な剣士。
元は[紫苑]の良き上官[真田青桐（さなだあおぎり）]だったが、
血晶刀に魂を奪われる形で無幻の力を授かる。
これにより過去一切の記憶が消え、
気がふれて妹[鈴蘭]の命を奪おうとした。
その後[石楠花]と名乗り、隊に身を置く。

「…戦うのか俺は…
しかし何かが…」





VOICE DATA			cv. 花輪 英司
対決前 対壱号機	魑魅魍魎どもぉ！	召還時	来いっ！
対弐号機	現れたなっ！		念送っ！
対参号機	反逆者どもぉ！	忍術時	喰らうがいいっ！
登場時 対壱号機	邪魔をするなーっ！	うろうろ時	は〜っ！
	誰だろうが容赦はせんぞっ！	ダメージ時A	ぐぉっ！
対弐号機	悪の元凶めっ！	ダメージ時B	何だっ！
	行くぞっ！我が太刀の錆となれっ！	撃破前 対壱号機	物の怪めぇ！
対参号機	何っ！？おまえ達はっ！？	対弐号機	反逆者どもがぁっ！！
	うぅっ、問答無用っ、行くぞっ！	対参号機	おまえたちっ！構わず討てっ！！
攻撃時	せやっ！		ぬぉおおおおおおおおおおおおっ！！！
	たーっ！	デス時	ぐはっ！鈴蘭…紫苑…すまない…

ENEMY CHARACTER

戦鬼・柊

せんき　ひいらぎ





帝国芭蕉軍　十干十人衆
【念送兵器】航空母艦・白樺（しらかば）



一度敗れ去ったが撤退し再登場。
以前の物をさらに強化した大振りの血晶刀を使う。
力の為に妻[花梨（かりん）]の命を奪うが、
その行為に対する後悔と葛藤に悩まされていた。

「来たか…
俺は俺の義を通す！行くぞっ!!」



VOICE DATA			cv. 堀内 賢雄
対決前 対壱号機	俺こそが正義っ！	攻撃時	でぃやぁあああっ！
対弐号機	待ちかねたぞっ！		うぉおおぉぉ！
対参号機	遅いぞっ！	召還時	これでどうだーっ！
登場時 対壱号機	来たか…フフフ… 俺は俺の義を通すっ！	忍術時	塵となれーっ！
	おまえたちに負ける訳には行かんのだっ!!	うろうろ時	うぉおおーっ！
	行くぞっ、ツバキっ！スミレっ！	ダメージ時A	ぐおっ！
対弐号機	親族とはいえ情けはかけんぞっ！反逆者どもっ!!	ダメージ時B	やるようになったっ
	さぁ、全力でかかってこーい!!	撃破前 対壱号機	おのれぇ！
	滅っ殺ぁぁーーっ!!	対弐号機	俺は正気だっ！
対参号機	ふん、チカラを付けてきたな	対参号機	やらせんぞっ!!
	ここまで来たのは褒めてやるっ	デス時	ふっ、すまんな　スミレっ!!
	だが、お前たちでは勝てんっ!!		ぐわぁあああっ！

ENEMY CHARACTER

なずな

薺

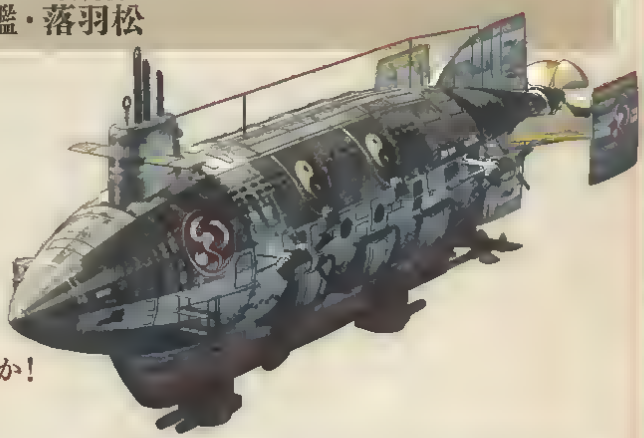


性別	女
年齢	18歳
身長	169cm
体重	52kg
血液型	A型
誕生日	4月 2日
星座	牡羊座
干支	乙（きのと）



帝国芭蕉軍　十干十人衆
【念送兵器】潜水母艦・落羽松（らくうしょう）

[柊]を慕う女性隊員。
柊の命の消失を感じ取り、
復讐を誓い董に迫る。
同じ印を持つ[董]が選ばれた為に
十干に入れなかった。
本名を綾瀬（あやせ）葬という。



「何があったかなんて知ったことか！
師範の仇は私がとるっ！」



VOICE DATA			cv. 亀岡 真美
対決前 対壱号機	きっさまー！	召還時	来なさいっ
対弐号機	おまえたちっ！		念送核っ！
対参号機	邪魔だぁ～！	忍術時	せぇいやー
登場時 対壱号機	‥貴様さえいなければっ！	うろうろ時	はーーーっ
	その体、ずたずたに切り刻んでやるっ！	ダメージ時A	くっ！
対弐号機	董の居場所を吐けっ！	ダメージ時B	まさかっ!?
	さもなくば、撃墜するっ!!	撃破前 対壱号機	どの口がいうかっ！
対参号機	十干の恥めっ！	対弐号機	董を殺るのは私だっ！
	私が変わって引導を渡すっ!!	対参号機	おまえらなんかにっ！
攻撃時	やーっ！	デス時	結局、最期まで奪われるのね…
	はーっ！		師範、頑張りましたよね‥私

ENEMY CHARACTER

菖蒲（あやめ）



性別	女
年齢	17歳
身長	157cm
体重	43kg
血液型	AB型
誕生日	3月9日
星座	魚座
干支	癸（みずのと）

ENEMY CHARACTER

蘭（らん）



性別	女
年齢	17歳
身長	157cm
体重	43kg
血液型	AB型
誕生日	3月9日
星座	魚座
干支	丁（ひのと）



帝国芭蕉軍　十干十人衆
【念送兵器】装甲戦車・羅刹



珍しい双子の十干。
双子は災いを呼ぶという迷信で差別に遭うが、
芭蕉により救われ、戦士として育てられる。
二人の意思を合わせる事で、
通常の倍以上の力に変換出来る念斬術を持つ。

菖蒲「芭蕉さまには指一本触れさせてあげない…」
蘭　「あなたたちの正義とはいったい何かしら…」



VOICE DATA		cv. 皇 都美
	菖蒲	蘭
対決前 対壱号機	殺してあげるっ！	
対弐号機	とうせんぼっ！！	
対参号機	ウフフフフ	キャハハハハ
登場時 対壱号機	私たちに勝つおつもりっ？	あなたじゃ無理よっ
対弐号機	裏切りモノには死をっ！	死をーっ！
対参号機	やるだけ無駄よっ！！ お・ば・さ・ま	あはは、無理無理〜っ
攻撃時	たぁー！	それー！
召喚時	来いっ！	来てっ！
忍術時	はぁーっ！	とぅりゃー！
合体忍術時	A はぁあぁぁぁ！	B くらえーーーっ！！
うろうろ時	ふふふ…	
ダメージ時	A 痛っ！　B きゃっ！	A あぁーん　B ひゃぁ〜
撃破前 対壱号機	気に食わないっ	勝ち誇んなよっ！
対弐号機	クソがっ！	ぶっ殺すっ！
対参号機	婆ぁがあっ！	このガキぃ！
デス時	あぁっ・芭蕉さまーー！	しっ、死にたくないぃ…

さいおんじ　ばしょう

西園寺 芭蕉



性　別：男
年　齢：50歳
身　長：182cm
体　重：74kg
血液型：B型
誕生日：2月 8日
星　座：水瓶座
干　支：辛（かのと）



十干帝王
【陰我念塊】修羅の血晶



十干を支配下に置く帝国の長。燃えるような赤い髪が特徴。
桔梗と牡丹を除いた親族全ての命を接種している桔梗らの父親。
血晶の力で若返ると共に、超絶な力を発動する能力を身につけている。

「この国は力を欲しておる！
おまえたちには何故それが解らん？」



VOICE DATA			CV. 間宮 康弘
対決前 対壱号機	きたかっ！	召還時	来いっ！我がもとへっ！
対弐号機	ふはははははっ一！	忍術時	うぉぉぉおおっ！
対参号機	虫けらめが〜！		我が刃を受けよっ！
登場時 対壱号機	ふふふ…残念だ、お前たちには失望したよ	第二形態	ふっ！我に本気を出させるとはな…
	ならば、魂を見せてみろっ！！		見よっ！！これが我が魂だぁぁぁ一一一っ！！
対弐号機	なぜ邪魔をする…この親不孝モノめがっ！	うろうろ時	はーっははははは…
	もう親でも子でもないわぁあああっ！	ダメージ時A	ぐうっ！
対参号機	今なら見逃してやるっ、我の前から去れっ！！	ダメージ時B	おのれ〜いっ！　許さんっ！
	格の違いを思い知れぃ！！	撃破前 対壱号機	ぐっ、こざかしいっ！
攻撃時	てやっ！	対弐号機	まだ逝ろうかっ！愚息どもがっ！
	せいやっ！	対参号機	なんだと、おまえらっ！
	無駄だっ！	デス時	我が…我が負ける…のか…
召還時	はーっ！		ぐわぁぁぁぁっ

祈導石

帝国領より発見され、発掘された未知なる力を秘めた汎用物質。主に燃料として使われるが、人間の力を飛翔的に上げる武具[血晶刀]の素となる。

血晶刀

[祈導石]を加工して作られた特殊な力を持つ赤い刀。
加工直後は緑色をしており、この時点では[祈導刀]と呼ばれ、所持者による何人ものの人命を奪う行為を経て血晶刀となる。十干の印を持つ者にのみ同調し、力を制御出来ない者は逆に魂を奪われることもある。
今現在では十口あると言われている。

血晶

血晶刀により命を奪われた人間が変化した姿で、紅い勾玉状の形をしている。
接種する事で人間の念派を拡大する強壮剤となり、殺傷した者と関わりの深い友や恋人、血が近い者(親族)の物ほど強さが増す。接種した者の体には、その証として命を奪われた者の名が時折襲う痛みとともに印となって浮かび上がると言われている。

祈導人

死に同意し魂を差し出した者(捧魂者)の命を[血晶刀]により奪い封じし者。血晶刀を動力炉として起動するシェイクヴォルトの搭乗者。祈導人たる力を得た者には体の一部に[魂の代償]が現れるという。

幻聖魂

血晶と融合した者の魂を収納した特殊装置。[シェイクヴォルト]の力を受けると幻忍という超人に念身する。

幻忍

血晶刀に命を授けた枯梗たちが肉体を失う事で力を得、変化した姿。普段は[幻聖魂]という珠の姿をしており、血晶刀の力が開放されることで、強大な力を持つ[幻忍]になることが出来る。
その強大さとは裏腹に、祈導人の死と共に魂は消失する。

念身

幻聖魂が祈導人の持つ血晶刀の力を受け[幻忍]に変化する事。

シェイクヴォルト

祈導石を内蔵し改良を施した三機の特殊戦闘機。
祈導人の持つ[血晶刀]に反応し[幻聖魂]を遠隔制御する能力がある他、祈導石が機体ごと巻き込み、下記のように変化する。

特殊兵装化
[幻聖魂]が[幻忍]に念身すると同時にシェイクヴォルトは幻忍を支援する形体に変化する。

祈導壁…幻忍を守る盾となる。
祈導砲…幻忍の力を増幅し、強力な波動を撃ち出す砲となる。

祈導兵器

この時代の主力戦闘兵器。空陸海と様々なタイプが存在する。特殊な機体は燃料となる祈導石を、エネルギーに変換し照射する[祈導砲]を装備する。
シェイクヴォルトの祈導砲と原理はほぼ同じである。

無幻

十干の者たちが血晶刀の力を受け、変化した姿。
通常は人の姿を取るが、力を発動すると放出された念波が質量を持ち、巨大な人の姿と力を得る。

念送力

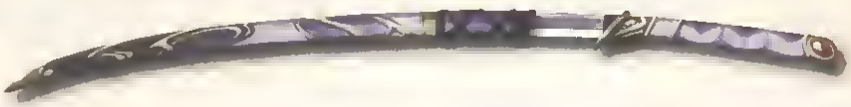
無幻時のみに使える術で、異空間より祈導兵器を呼び出す事が出来る。
念送後は自分の体の一部のように自由に操る事が可能。

十干十人衆

帝王芭蕉が結成した国の強さの象徴とされる特殊部隊。
各地区より選りすぐりの剣術、体術に秀でる者たちを集め、養成所にて訓練後、十名が任命される。
十干の象徴ともいえる[祈導刀]と同調出来る、体に印のある者が優先して任命される。

図鑑

鬼鋼 おにはがね



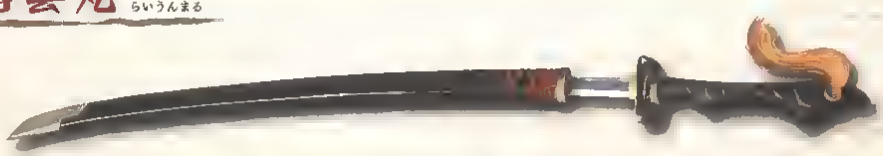
桔梗に反応し、本来は桔梗が持つ予定だった大太刀。
対となる刀がもう一本あり芭蕉と反応。芭蕉は桔梗の物と合わせ強引に二刀として使用する。

斬刹 ざんせつ



鈴蘭に反応した太刀、誤って青桐を斬った際に血晶刀となる。現在行方不明。

雷雲丸 らいうんまる



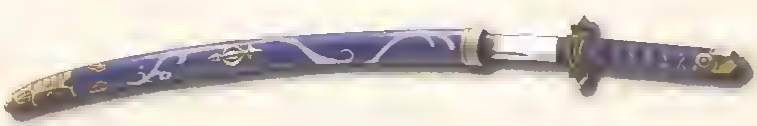
柊の持つ大太刀、柊の力の解放を受け幅広の刃に変化する。

昇竜華 しょうりゅうか



菫に反応した太刀、刀の持つ波動にただならぬものを感じた菫が使用せずに養成所に置いていた。
後に葵が使用する事となる。

蒼龍 そうりゅう



菖蒲が持つ太刀。

KATANA

血晶刀

紅龍 こうりゅう



蘭が持つ太刀。

白狼牙 はくろうが



石楠花の持つ鍔の無い大太刀。

影光 かげみつ



椿が魂の儀式で使用した大太刀。

獅子桜 ししおう



牡丹が魂の儀式で使用した大太刀。

美華月 みかづき



紫苑の持つ小太刀、魂の儀式で使用。

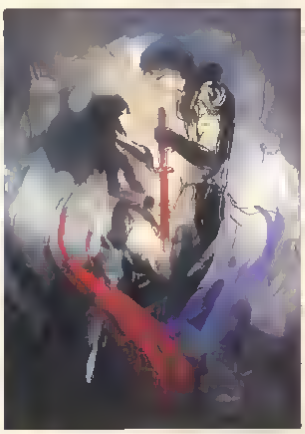
画廊

メインビジュアル

アーケード版ポスター用イラストとメイキング









基板同梱ポスター









パッケージ用イラスト

Xbox 360 版 初回限定版パッケージイラスト







インストラクションカード　アーケード版(左) ／ Xbox 360 版(右)



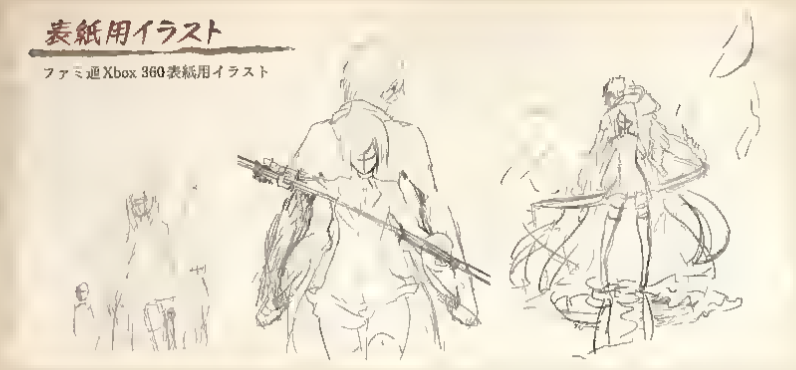


インストラクションカード帯　アーケード版(上)　Xbox 360 版(下)



表紙用イラスト

ファミ通Xbox 360表紙用イラスト



テレカ用イラスト

Xbox 360版 店舗別予約特典





テレカ用イラスト

Xbox 360版 店舗別予約特典





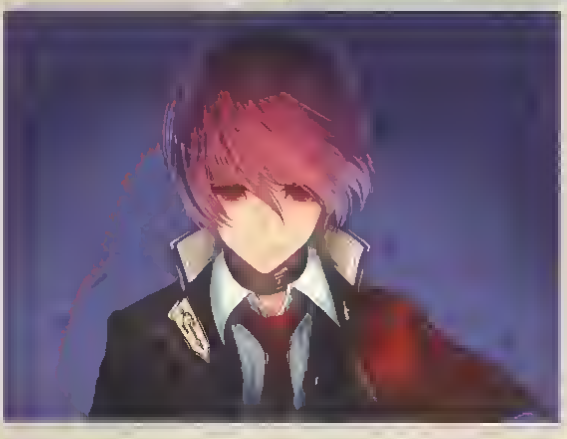
テレカ用イラスト

Xbox 360版 店舗別予約特典



幕間





STAGE CLEAR 1

回想～戦いの始まり 椿～決意編～

自慢の長く美しい髪に手をやり、髪をバッサリと切る椿。
戦いを前に女を捨てる覚悟をするのだった。

STAGE CLEAR 2

回想　牡丹～魂の儀式編～

命を投げ捨て幻忍となる道を歩むと決めた結榎、
その儀式の役を妹の牡丹は涙ながらに引き受ける。

命を絶つ愚かな行為、
しかし争いを終わらせるにはこれしか道はない。
「殺ってくれ、牡丹！」







STAGE CLEAR 3

回想　紫苑 ～魂の儀式編～

魂の儀式へ挑む紫苑、
鈴蘭の兄青桐に斬られ衰弱した鈴蘭に手をかける。





STAGE CLEAR 4

あなたの娘になりたかった　柊 ～涙の別れ編～

董たちは遂に柊との決着をつける。
絶命寸前の柊は優しい笑顔を董に見せた…
こうなる前のあの頃と同じ…優しい顔だった…



STAGE CLEAR 5

狂気の始まり

狂気の沙汰に取り憑かれた青桐（石楠花）は、力の為に妹の血を欲し、血晶刀を構え、そして斬りつける。
咄嗟に交わしたかに見えた鈴蘭だったが深い傷を負い大量の血を流す。
鈴蘭を庇う紫苑は涙ながらに青桐に訴えるが、そこにいた青桐は紫苑の知る青桐には見えなかった。





STAGE CLEAR 6

回想　椿 ～魂の儀式編～

椿も同じように儀式で、人の命を奪っていた。
賢として葦が犠牲になり、
董も幻忍としての道を生きていく。





終劇

ENDING

壱号機

血晶刀を手に自害した椿の姿が董の瞳に映る。

椿：
「董…俺はもう駄目だ…」

「おまえは生きてくれ！俺の出来なかった事を…」

「刀のち・か・ら、
俺の血をおまえに、す・み・れ
…託し…た…グフッ…」



董の体が元に戻り椿の亡骸の前に降り立つ。

董：
「椿さん、あなたは私の生きる希望でした。
いつも気にかけてくれて。」

「こんな姿でもあなたと一緒にいられるならって
思っていたのに…」

「もうこれで頼れる人は誰一人いなくなってしまいました…」

「椿さん、私…こうする以外の方法が見つからないの…」
「…ごめんなさい…」



董は椿に託された血晶刀を手に添え、自らの体に突き刺した。

董：
「あぁ、椿さん、私、あなたと一緒になれた。
同じ血で交わることが出来た。」

「だからもうずっと一緒よ…椿さん」



戦いに終止符が打たれ、世界は平和を取り戻した。
だが…
戦士たちの報われない命によるものだという事を忘れてはならない。



桔梗：
「牡丹、俺はもう限界だ、これ以上は持たん…」

「ぼ・た・ん、俺の分も生きてくれ！
幸せになるんだぞ…グハッ」

桔梗は血晶刀で自らの命を絶つ。
目に映らなくとも、それが牡丹には分かった…



牡丹：
「にっ、兄さーーーん！」
「あっ、あぁ、兄さんの鼓動が聞こえなく…
なっちゃった…」

「このまま戻ったって、私、何も目に映らない。
世界だって見えない、それでも生きていくの私？」

桔梗：
…牡丹…俺に出来ることはこれくらいだがおまえなら…



牡丹：
「…はっ！にっ、兄さん？」

「えっ！？　これは兄さんの見てきた世界…」
「嬉しい…傍で兄さんが護ってくれているのが分かる。」

「私は一人なんかじゃない…」

戦いに終止符が打たれ、世界は平和を取り戻した。
どのような「義」であってしても、愚かな行為を許してはならない。
人間の命とは尊いものだ。

牡丹：「大丈夫、生きていけるわっ。」

参号機



紫苑：
「鈴っ！やったよ私たちっ！
　　戦いは全て終ったんだよ。」

鈴蘭：
「はい…紫苑さん…」
「もうこれで平和に生きられますね。」

「私だけがねっ!!」



紫苑：
「!!」

鈴蘭：
「ふふ…馬鹿な人ですねぇ、あなたは…」
「死ねや!! このあばずれがっ!!」

紫苑：
「なっ、…す・ず…グハッ!!」



鈴蘭：
「この日を待った甲斐があったわ、辛かったですよ…」
「この血晶の力を使えば私は一人で生きていける。」

「えっ、なっ!?　何、こ・ん・な・はずじゃ…」

みるみる鈴蘭の肉体が紫苑と同じように枯れていく。
老化は加速を増し、一人の少女を老婆に変えた。

鈴蘭：
「私は…うぐっ…このまま生きていくの…兄さん…」

それぞれの「義」とはいったい何だったのか？
それは欲に流された者たちの心の弱さゆえの最期だったのだろう。

ENDING

真

血晶刀を封印する為、最後の役目を果たすべく、祈導人の三人は刀と共に特攻を決意する。

椿「すまない董、血晶刀を消しに俺は行く…ここでお別れだ！」

董「一人では行かせませんよ、椿さん！」

椿「董！いったい何を…」

董「お忘れですか？椿さんを護ると言ったはずです。」
「私の力を起爆剤にすれば確実です！お役に立てます！」



椿に向ける董のまっすぐな瞳は、清々しいほどに輝いていた。



椿「そうだったな。」
「行くぞ！ついて来い！…どこまでも…」

董「椿さんこそ！さぁ行きましょう。」

「私たちまた咲けますよね？」
「ああ！咲けるさ！きっと…」

牡丹「兄さん…私…」

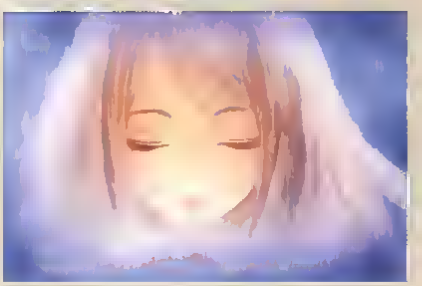
桔梗「さぁ、行くぞ！何してんだ、牡丹！」

牡丹「何言ってるの！兄さん、行くのは私だけ！兄さんは…」

桔梗「バカ言うな！妹を悲しませる兄がどこにいる！」
「兄貴の特権でな！行くなら俺が先って決まってんだよ！」



しばしの沈黙の後、牡丹の頬に涙が伝った。



牡丹「兄さんらしいわ…私、あなたの妹で良かった。」

桔梗「よっしゃ！一花咲かせに行くとするかー！」

「兄さん…生まれ変わっても…隣に咲いてくれる？」
「当たりめぇだ…お前が望むなら、まっすぐに咲いてやるさ！」





紫苑「すまないわね、鈴、私も皆に続くわ！」

鈴蘭「紫苑さん待って！私も行きますぅ！」

紫苑「何を言っているの鈴！、
　　これは刀と契約した祈導人の仕事なの！」
　　「あなたは生きなさい。」

鈴蘭「違うの、兄さんがね、一緒に行けって言ってるの…」

紫苑「青・桐・さん…!?」

鈴蘭に見えているように、紫苑にも青桐の気が感じられた。

鈴蘭「へへ、でもね、行きたいのは私の本心！」

「ホント、馬鹿なんだから…」
「次はシロツメクサみたいに咲こうね、お・姉・ちゃん…」

一粒涙が落ちた後、紫苑の機体はまっすぐ飛びたち、皆に合流する。
そして…

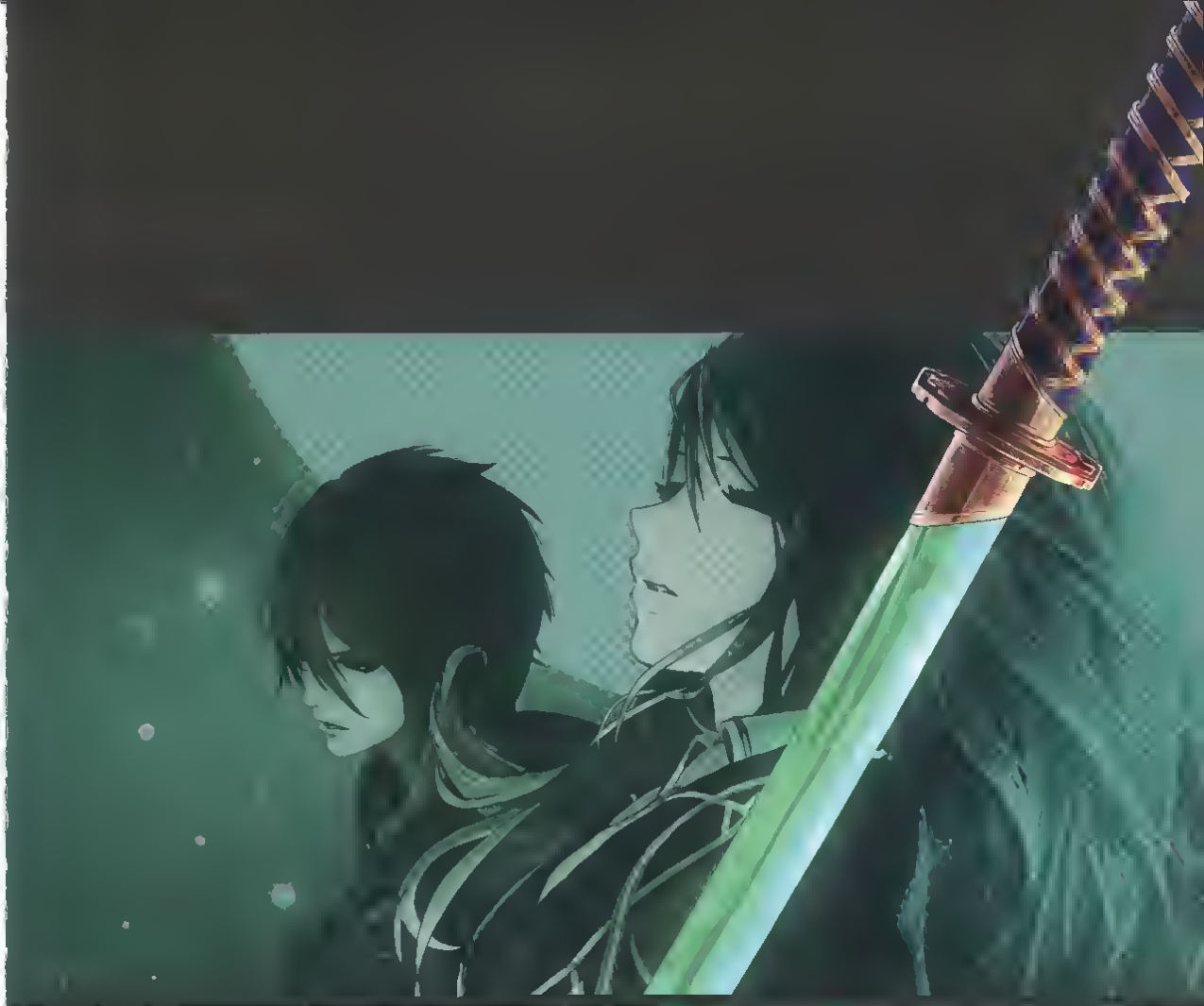
この特攻により血晶に出来たヒビは全体に行き渡り、
轟音を響かせながら二つに砕け散った。

散っていった破片はそれぞれ弾けあいながら周囲を巻き込み…
…光となった…

「義」に縛られた者たちの物語はここに幕を閉じ、
彼らの魂は種となって大地に還る。

そして永遠の花となって咲き誇るのだった。
素晴らしい次の世を夢見て…

～終劇～



第二章
システム

仕組

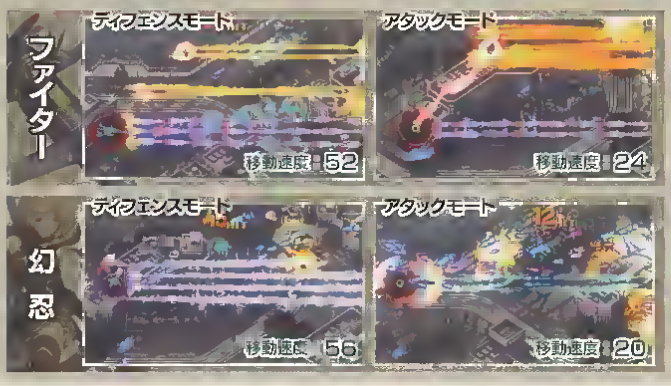
16：9に対応した家庭用完全オリジナルモード。
敵配置や弾幕を見直し、システムを完全刷新。
新ステージを追加。

赤い刀 真

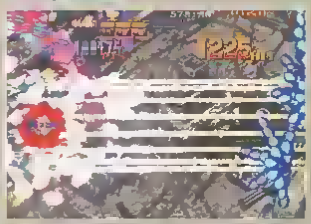
画面比 16:9

機体性能

壱号機 金盞花 | 正面方向の攻撃に特化した機体。クセがなく扱いやすい。



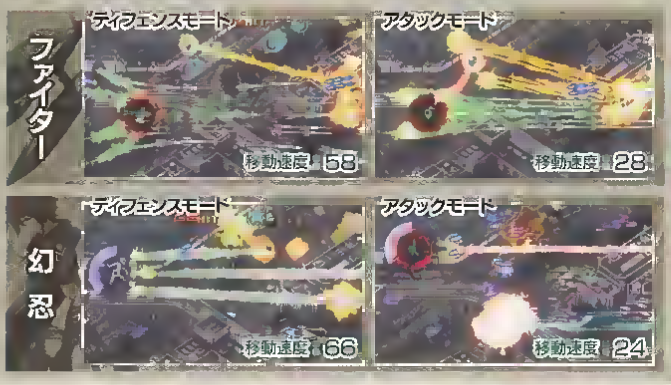
ハガネ&カタナ



発射角度：前方水平で固定

右に入力すると発射範囲を収束、
左に入力すると発射範囲を拡大できる。

弐号機 胡蝶蘭 | オールレンジに発射可能なカタナは扱いが難しいが、使いこなせれば非常に強力。ファイター時のサーチショットも魅力。



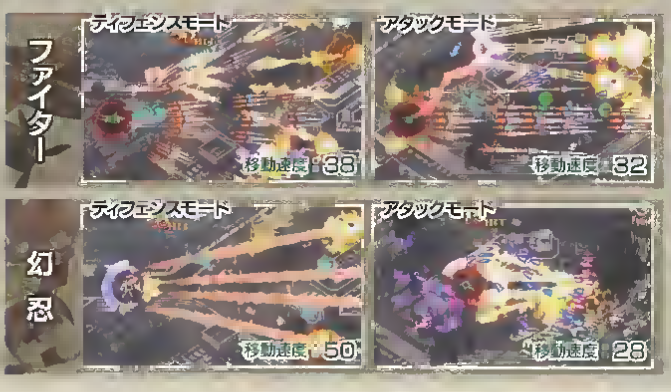
ハガネ&カタナ



発射角度：キー入力で360°発射可能

キー入力の逆方向を向くように旋回する。
ニュートラル時は前方を向く。

参号機 八重桜 | 正移動速度の遅さをワイドショットでカバー。広範囲に発射可能なカタナは画面の敵を一掃できる。



ハガネ&カタナ



発射角度：一点集中or広範囲発射

ニュートラルは前方広範囲。
左右入力時は一点集中方向に旋回する。

ファイター

ディフェンスモード

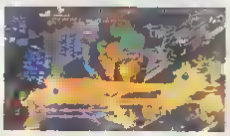
- 自機の移動速度が速い。
- 自機からのショットが強化される。
  総合的な攻撃力はアタックモードに劣る。
- 敵破壊／自機ショットおよびオプションショットの接射で鋼アイテムが出現する。



ファイター時に鋼アイテムを集めると予約ストックのランプが点灯していく。

アタックモード

- 自機の移動速度が遅い。
- オプションからのショットが強化される。
  総合的な攻撃力はディフェンスモードより高い。
- 敵破壊／自機ショットおよびオプションショットの接射で祈導アイテムが出現する。



なにはなくとも祈導ゲージがなければ念身はできない。

念身（ハガネ展開）

接射で予約ストックの数だけハガネが展開される。



ある程度ストックをためてから念身しよう



解除（カタナ発射）

- 念身の手動解除時は、展開しているハガネとカタナが全て発射される。（自動解除では発射されない）
- 念身解除時は、祈導ゲージが0になる。





祈導ゲージが残りわずかになるとカタナが赤くなって知らせてくれる。

幻忍

敵のレーザー、および体当たり（ボスを除く）には無敵。被弾時は祈導ゲージが一定量減少する。

ディフェンスモード

- 自機の移動速度が速い。
- 自機周辺の敵弾が減速する。
- 敵破壊／自機ショットの接射で鋼アイテムが出現する。
  ただし出現量はファイター時より少ない。
  またボス戦時は出現しない。



防御的利点は多いが、アイテムの回収には不向きなモード。

アタックモード

- 自機の移動速度が遅い。
- 攻撃力は高い。
- 敵破壊／自機ショットの撃ちこみで刀アイテムが出現する。
  敵破壊時には撃ち返し弾も発生する。



このモードの活用次第でカタナの本数を素早く増やすことができる。

ハガネ発射

幻忍アタックモードに移行することでハガネが発射できる。

攻撃よりも防御手段として役立つ。
カタナを手に入れるための布石。



ハガネを効率よく敵に当てカタナをGET！

ライフと祈導ゲージ



ライフ　　祈導ゲージ

ライフと祈導ゲージの合計値は定められており、ミスするとその分祈導ゲージの量が増える。

- 祈導ゲージの初期値は3200。
- ライフ1枠分の初期値は1600。

- ライフとボムの数はランクに直結しており、ランクは主にザコ敵の弾密度に大きな影響がある。
- 残りライフが1、残ボムが1以上のときに被弾するとオートボムが発動する。（ボムは全て消費）



ハガネ

＜性能＞ 一度に最大で16個装着可能

- 念身アタックモード時、または念身解除時に発射される。
- 発射された方向に一直線に飛び、弾消し効果と若干の攻撃力を持つ。
- 敵に当たると減速し、一定時間で消滅する。この間、弾・敵は全て貫通し続ける。
- 敵に当たると、1つのハガネにつき1本のカタナが生成される。(刀アイテムを経由することなくカタナが装備できる)



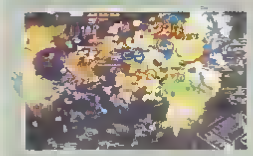
ハガネを活用してカタナを素早く集めよう!



敵弾を消してくれるので緊急回避にも有効。

＜出現アイテム＞

弾消し	：スコアアイテム(小)
敵破壊(幻忍時)	：刀アイテム
敵破壊(ファイター時)	：鋼アイテム
敵撃ちこみ	：スコアアイテム(小)



ハガネからもスコアアイテムは出現する。



ハガネはあくまでもカタナへのステップという意味合いが大きい

カタナ

＜性能＞ 一度に最大で16本装着可能

- 念身の手動解除時のみ発射できる。
- 発射された方向に一直線に飛び、弾消し効果と高い攻撃力を持つ。
- 画面外に消えるまで、弾・敵は全て貫通し続ける。
- スコアアイテム(特大)を唯一出現させることができる。
- 画面内のカタナの本数が多いほど、敵破壊時に出現するアイテムの数が多くなる。

＜出現アイテム＞

弾消し	：スコアアイテム(中)
敵破壊	：スコアアイテム(特大)
敵撃ちこみ	：スコアアイテム(特大)

※1フレームにつき1個出現

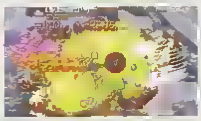
画面内カタナ本数	アイテム出現数
1	10
2	12
3	14
：	：
7	22
8	24
9	27
10	30
：	：
14	42
15	45
16	48



一度に発射するカタナの本数が多いほど高得点が期待できる。

スコアアイテムの特大回収

スコアアイテム(特大)は一定時間でスコアアイテム(大)になってしまう。特定での回収は、出現から30フレーム以内にスコアアイテムの周囲80ドット以内に入ることで成立する。



カタナを発射したら急いで追いかけると大幅なスコアアップが見込める。

アイテム

＜祈導アイテム＞



ファイターアタックモード時に出現
取得すると祈導ゲージが回復する

サイズ	回復量	出現条件
小	10	近接撃ちこみ時
中	20	ザコ敵破壊時×1　敵レーザーのアイテム変換時
大	40	通常敵破壊時×4

※内部的にはミス数によって回復量に倍率がかかる

＜鋼アイテム＞



ファイター/幻忍ディフェンスモード時に出現。
50個取得する毎に1個ハガネがストックされる。

	遠距離破壊	近距離破壊
ザコ	5	9
通常敵	30	34

◀敵破壊時のアイテム出現数

※近距離は開示は敵の中心から120ドット以内で成立する。

＜スコアアイテム＞



取得すると得点が加算される。
様々な状況で出現する。

計算式の『HIT数』＝コンボカウンター

小	(1,000+HIT数)pts.	ハガネによる弾消し時※ ハガネによる敵撃ちこみ時※
中	(5,000+HIT数)pts	カタナによる弾消し時※ 全体弾消し発生時
大	(10,000+HIT数)pts.	(特大)が出現から一定時間で変化
特大	(10,000+HIT数)×3 pts	カタナによる敵破壊時 カタナによる敵撃ちこみ時※

ステージクリアボーナスは全て共通で10,000pts.
(特大)取得は(大)扱いになる。

※ボス戦では出現しない

＜刀アイテム＞



幻忍アタックレーザーによる敵破壊および撃ちこみ、または幻忍時のハガネによる敵破壊で出現。
30個取得する毎に1本カタナが装備される。

幻忍アタックレーザーによる敵破壊時は、現在装備しているカタナの本数によってアイテムと撃ち返し弾の出現数が変化する。



撃ち返し弾も同時に発生するので注意。

装備カタナ本数	アイテム出現数
0	0
1	2
2	4
3	6
：	：
13	26
14	28
15	30
16	スコアアイテム(中)×2

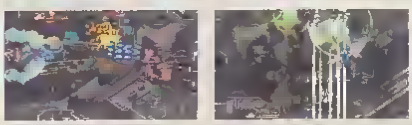
幻忍アタックレーザーによる撃ちこみも現在装備しているカタナの本数によってアイテムの出現数が変化する。



撃ちこみのアイテム出現はまにボス戦。

画面内ハガネ数	アイテム出現数
1	1
2	2
3	3
4	4
：	：
13	13
14	14
15	15
16	16

ハガネによる敵破壊(幻忍時)は、画面内のハガネの数によって出現数が変化する。



ハガネの当てカタつとつでカタナの集まり方にはかなり差が出る。

アイテムブースト

祈導ゲージがMAXのときは接射によるアイテムの出現量が大幅に増加する。



ステージの開幕などは恩恵にあずかりやすい。

アイテムコンボ

- 祈導アイテムとボムアイテムを除く全てのアイテムが出現した際はコンボカウンターが加算され、コンボタイマーが満タンになる。
- コンボカウンターはスコアアイテムの取得点に上乗せされる。
- コンボタイマーは時間で減少し、0になるとコンボカウンターがリセットされる。



- アイテムによって出現時に加算されるコンボカウンターが異なる。

祈導アイテム	+0
鋼アイテム	+1
刀アイテム	+1
スコアアイテム(サイズ不問)	+2

- ボス戦中はコンボカウンターは増加せず、0で固定。

レーザー

<接触>

- 敵のレーザーに接触した時の挙動は、自機のモードによって異なる。

▼レーザー接触時の挙動

ファイター時 (ディフェンス/アタック共通)	ダメージ*有 祈導ゲージが1600まで回復
幻忍ディフェンスモード	ダメージ 無 鋼アイテムが出現
幻忍アタックモード	ダメージ*無 刀アイテムが出現



ダメージ覚悟で祈導ゲージを回復させるのも作戦のひとつ。



念身して発射口に重なるとアイテムが大量に出る。

<敵破壊>

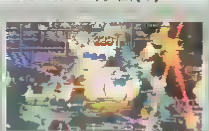
- レーザーを発射している敵を破壊するとレーザーがアイテムに変換される。
  - アイテムの出現量はレーザーの長さに比例する。
  - 出現するアイテムの種類は自機の状態で決定される。

▼敵破壊時のレーザー→アイテム変換

ファイター/ディフェンスモード	鋼アイテム
ファイター/アタックモード	祈導アイテム
幻忍/ディフェンスモード	スコアアイテム(中)
幻忍/アタックモード	スコアアイテム(中)



レーザーを複数本重ってくる敵の撃破時は



アイテム大量回収のチャンス!

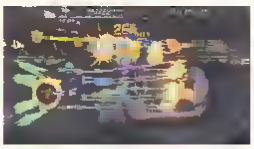
真モードの祈導ゲージ

ミスした時に祈導ゲージの長さが伸びるのは全モード共通だが、真モードに限っては若干特殊である。

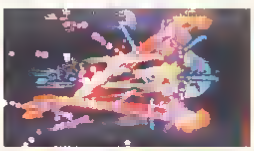
ゲージの長さに対して倍率のかかるパラメータと、ゲージの長さに関係なく固定値のパラメータが存在する。

<倍率のかかるパラメータ>
- 祈導アイテム取得時の祈導ゲージ増加量
- 幻忍中の祈導ゲージ減少量

<固定パラメータ>
- 幻忍中に被弾した際の祈導ゲージ減少量
- ファイター中にレーザー接触した際の祈導ゲージ回復量
- ミス後、復帰した際の祈導ゲージ増加量



ゲージが長くなっても念身していられる時間と必要なアイテム取得数は変わらない。



ゲージが伸びれば被弾できる回数は増えるが、レーザー接触による回復効果は低くなる。

ボスフィニッシュボーナス

- ボスの形態変化およびとどめをカタナで刺すと、刺さっていた本数に応じた量のスコアアイテム(特大)が出現する。



本数が少ないと少ししかアイテムが出ないが



16本を刺して撃破すると大量のアイテムが出る。

ALL クリアボーナス

- ライフ1つにつき4000万点
- ボム1つにつき800万点

EXボス

<十干帝王・芭蕉 紅蓮 出現条件>

下記の条件をすべて満たすと、7面のボスが変化する。

- **トレーニング不可**
- **ノービス不可**
- **ノーコンティニュー**
- **6面クリア時にノーミス**(レーザーによる削りダメージは可)



ラストホスにふさわしい攻撃を見ることができる。



芭蕉 紅蓮を出現させるとエンディングも変化する。

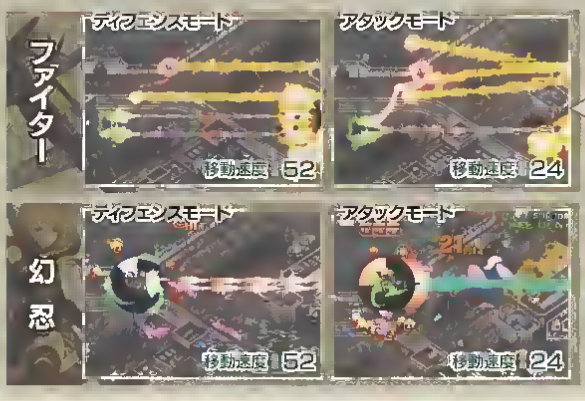
アーケード版の移植モード。
あらゆる攻撃に対して完全無敵の念身が攻略のカギ。

画面比 4:3

赤い刀 アカイカタナ

機体性能

壱号機 金盞花 | 正面方向の攻撃に特化した機体。クセがなく扱いやすい。

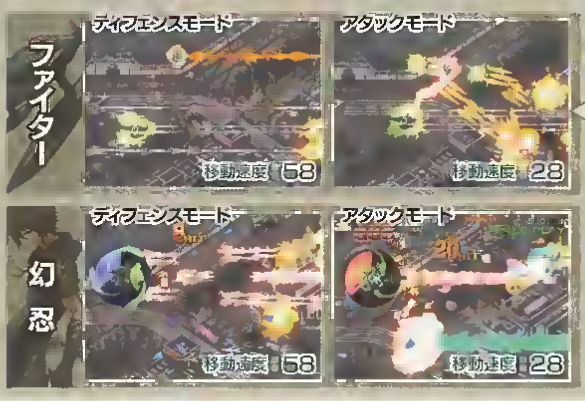


オプション操作



自機周囲の好きな位置にオプションを固定して移動することができる。

弐号機 胡蝶蘭 | オプションが固定できないため、ファイター時のアイテム育成にはテクニックが要求される。かなりクセの強い機体。



オプション操作

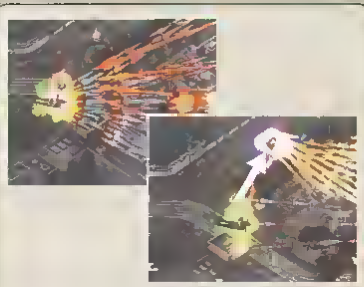


半径が固定され、自機が移動すると自機周囲を回転するように動く。

参号機 八重桜 | 移動速度の遅さをワイドショットでカバー。幻忍時のアタックレーザーは射程が短いが、絶大な威力を誇る。



オプション操作



アタックモード移行時、自機とオプションを結んだ延長線上に押し出される。
その後は固定しながら移動できる。

ファイター

ディフェンスモード

- 自機の移動速度が速い。
- 自機からのショットが強化される。
  総合的な攻撃力はアタックモードに劣る。
- 敵破壊時に出現する祈導アイテムが多い。



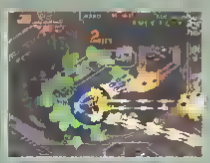
アタックモード

- 自機の移動速度が遅い。
- オプションからのショットが強化される。
  総合的な攻撃力はディフェンスモードより高い。

- **オプションにアイテムが吸着される。**
  吸着されたアイテムに敵弾を触れさせるとアイテムを成長させることができる。
  吸着後はディフェンスモードにすることでアイテムが回収できる。

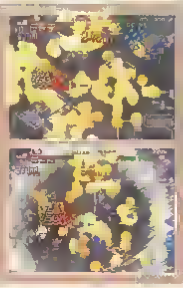
念身

念身時は画面内のスコアアイテムを強制的に全て回収する。



解除

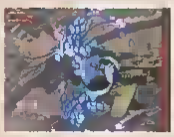
- 解除時に出現するはスコアアイテムが回収できる。
- 画面内の敵弾を弾き飛ばすことができる。
  手動解除よりも自動解除のほうが敵弾を弾き飛ばす距離が大きい。
- 手動解除時は祈導ゲージが1600減少する。



幻忍

ディフェンスモード

- 自機の移動速度が速い。
- 敵のあらゆる攻撃に対して完全無敵。
- 攻撃力は非常に低い。
- 敵破壊時は固定数のスコアアイテムが出現する。
- 近距離で敵を破壊すると、現在のランクに応じた量の撃ち返し弾が発生する。



はね返した敵弾は弧を描いて反対側に回りこんでいく。



撃ち返し弾は特に前半筒でのスコア稼ぎで重要となる。

アタックモード

- 自機の移動速度が遅い。
- 敵のレーザー、および体当たり(ボスを除く)には無敵。
- 敵弾被弾時は祈導ゲージが0になり、念身が解除される。
- 攻撃力は非常に高い。
- 敵を破壊すると爆印が発生する。
  爆印に触れた敵弾はスコアアイテムになり、さらに新たな爆印が発生する。



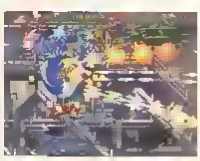
アイテムの挙動

- 幻忍中はスコアアイテムが自機の周囲で停滞し、自力での回収はできない。念身解除時のみ回収ができる。
- 時間通過で自動的にアイテムが成長する。(敵弾による成長はなし)
  ※スコアアイテムのみ成長可能。

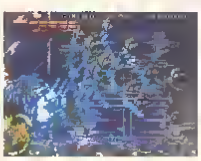


ライフと祈導ゲージ

ライフと祈導ゲージの仕組みは赤い刀 真モードと同じ。
ただし祈導ゲージの長さによって変動するようなパラメータはない。



ノーミス状態の後半面で念身すると敵弾も大量に。



ミスをするほど幻忍でいられる最大時間は長くなる。
残りライフ1でも諦めるな!

アイテム

＜祈導アイテム＞

取得すると祈導ゲージが回復する。

▼敵破壊によるアイテム出現数（ディフェンスモード時）

	遠距離破壊	近距離破壊
ザコ	0	2
通常敵	3	9

▼敵破壊によるアイテム出現数（アタックモード時）

	※距離不問
ザコ	0
通常敵	3

サイズ	回復量
小	20
中	60
大	100

・出現時は必ず(小)が出る。
・近距離破壊は敵の中心から132ドット以内で成立する。
・敵の中心が画面外側(上下左右)から28ドット以内の位置で倒した場合は出現数＋1される。

＜スコアアイテム＞

取得すると得点が加算される。

▼敵破壊時のアイテム出現数

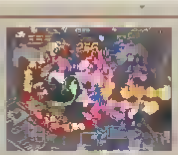
ザコ	2
通常敵	9

サイズ	取得点	ステージクリアボーナス
小	100pts	100pts
中	1,000pts.	1,000pts.
大	10,000pts	10,000pts

※基本的に(小)が出現するが、幻忍時の敵レーザー変換およびボスの最終形態撃破による敵弾変換時はスコアアイテム(大)が出現する。

アイテムの上限値

アイテムの限界出現数は256。ただし爆印の数も含めてカウントされるため、爆印が大量に発生している間は256HIT未満で敵を破壊してもコンボカウンターが上昇しない場合がある。



道中で256HITを出すためには爆印を発生させないことも大事。ディフェンスモードを活用しよう。

＜アイテムの成長＞

アイテムには成長カウンタが設定されている。
この値でアイテムのサイズが変化(成長)する。



(小)　(中)　(大)

必要な成長カウンタ	
小→中	60
中→大	100

ファイター時

- 祈導アイテムが敵弾に触れると成長カウンタが＋10される。
- 段階が変わると成長カウンタはリセットされる。
- 4フレームに1度判定される。
- 複数の敵弾が接触している場合は接触分が全て加算される。

例　アイテムの上に3つの敵弾がある場合、成長カウンタは4フレーム毎に＋30される。

幻忍時

- 幻忍中は成長カウンタが毎フレーム＋1される。
- 幻忍中は敵弾での成長はしない。

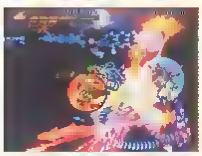


- **アイテムは成長に関わらず、出現から500フレームで消滅する。**

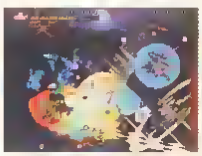
256HIT突破の極意

ボスの最終形態撃破時、レーザーと敵弾を絡ませることで、アイテム出現数の上限値である256HITを超えることがある。
逆に同じことをしているつもりが266HITで止まってしまうこともある。

- ボスを倒したフレームで、まずレーザーがスコアアイテムに変換される。その20フレーム後に敵弾がスコアアイテムに変換される。
- スコアアイテムは出現まで待ち時間が設定されている。待ち時間(最大は20フレーム)は爆印によって敵弾が消えるとカウントされていく。幻忍のアタックモードで敵を倒すと待ち時間はリセットされる。
- ボスを倒した時のアイテム出現にも待ち時間が適用されるため、直前の爆印(道中の最後や、ボス中でのザコ敵)で敵弾を多く消していると、レーザーからスコアアイテムが出現するまでの時間が長くなる。
- 結果としてレーザーから出現したスコアアイテムを回収するまで時間がかかり、敵弾から出現するはずのスコアアイテムがキャラオーバーとなって出現しないことがある。



とどめにレーザーと敵弾を絡ませるのは必須条件。



256HIT突破最大のカギは「最後に発生させた爆印」にある。

レーザー

＜接触＞

- 敵のレーザーに接触した時の挙動は自機の状態によって異なる。

▼レーザー接触時の挙動

ファイター時	ダメージ：有	祈導ゲージが1600まで回復
幻忍時	ダメージ：無	撃ち返し弾が出現

＜敵破壊＞

- レーザーを発射している敵の本体を破壊すると、レーザーがアイテムに変換される。出現するアイテムの種類は自機の状態で決定される。

▼敵破壊時のレーザー→アイテム変換

ファイター時	スコアアイテム(小)
幻忍時	スコアアイテム(大)

ALLクリアボーナス

- ライフ1つにつき800万点
- ボム1つにつき200万点

ただし最終ステージでミスをしてしまうとALLクリアボーナスが加算されない。



ALLクリアボーナスを得るため　ラストはプレイヤーとの戦いになる。

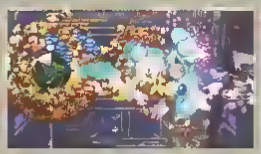
赤い刀モードをベースとして16：9に対応、
パワーアップしたモード。
細かい点で多くの調整がされている。

画面比 16:9

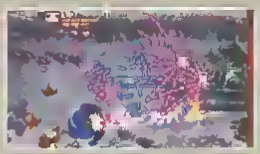
絶・赤い刀

基本システム

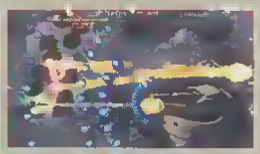
絶・赤い刀モードのシステムは基本的に赤い刀モードと同一となっている。



最大の変更点はアイテム上限値の大幅な上昇。大量の敵弾をスコアアイテム化できるようになった。



アイテムの吸着　成長　念身時の連煙といった基本システムは赤い刀モードと同じ。



16：9に対応した敵配置や弾幕　新ステージといった要素は赤モードと共通。

赤い刀モードからの主な変更点

機体性能

◆広くなった画面に対する移動速度の調整。

壱号機 金盞花



移動速度

	ディフェンスモード	アタックモード
ファイター	52	28
幻忍	52	28

念身解除後のオプション硬直時間が短縮された。

弐号機 胡蝶蘭



移動速度

	ディフェンスモード	アタックモード
ファイター	58	30
幻忍	58	30

参号機 八重桜



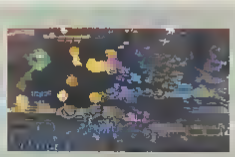
移動速度

	ディフェンスモード	アタックモード
ファイター	42	32
幻忍	42	32

念身解除後のオプション硬直時間が長くなった。

念身

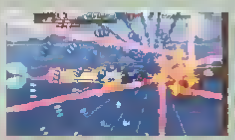
◆念身の手動解除時に敵弾を弾き飛ばす距離が短くなった。



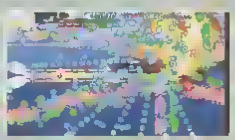
敵弾を残しやすくなった反面、危険度も増している。

レーザー

◆接触時のダメージが2倍になった。
◆ファイター時にレーザーを撃っている敵を破壊した際のアイテム変換が祈導アイテム(中)に変更された。



ダメージが大きくなったため　接触によるケーシ回復は気軽にできなくなった。



撃破による祈導アイテム変換でゲージを一気に回復できる。

アイテム

◆アイテムは成長に関わらず、出現から600フレームで消滅する。

＜祈導アイテム＞

回復量、出現量が変更。

ディフェンスモード時の
▼敵破壊によるアイテム出現数

	遠距離破壊	近距離破壊
ザコ	1	3
通常敵	3	9

アタックモード時の
▼敵破壊によるアイテム出現数

	※距離不問
ザコ	1
通常敵	3

サイズ	回復量
小	10
中	60
大	100

・敵破壊時は必ず(小)が出現する。
・近距離破壊は敵の中心から132ドット以内で成立する。
・敵の中心が画面外側(上下左右)から28ドット以内の位置で倒した場合は出現数＋1される。

＜スコアアイテム＞

出現量の変更に加え、特殊な出現条件が追加。

▼敵破壊時のアイテム出現数

ザコ	3
通常敵	18

256HIT以上のときは、爆印に巻き込んだ敵から出現するアイテムがスコアアイテム(中)になる。

アイテムの上限値

アイテムの限界出現数は4096。(爆印の数も含む)



敵弾の多い場面は稼ぎポイントとなる。



後半のステージではやり方次第で上限まで達することも。

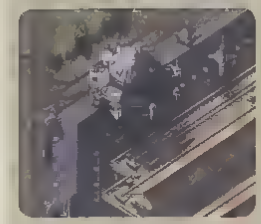
ALL クリアボーナス

◆ライフ1つにつき800万点
◆ボム1つにつき200万点

最終ステージでミスをしてもALLクリアボーナスは加算される。

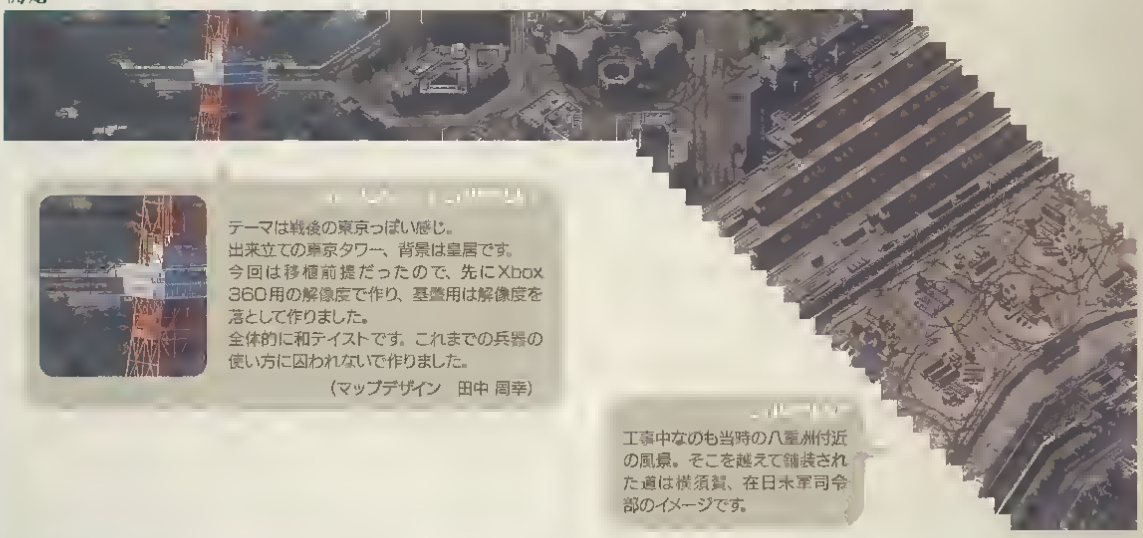
地図

STAGE 1
帝国上空ステージ



舗装されてない道路は東京駅付近駅舎も当時のイメージです。

開始



テーマは戦後の東京っぽい感じ。
出来立ての東京タワー、背景は皇居です。
今回は移植前提だったので、先にXbox 360用の解像度で作り、基盤用は解像度を落として作りました。
全体的に和テイストです。これまでの兵器の使い方に囚われないで作りました。
（マップデザイン　田中 周幸）

工事中なのも当時の八重洲付近の風景。そこを越えて舗装された道は横須賀、在日米軍司令部のイメージです。

ENEMY LIST
※ザコ・通常敵の区分はアイテム出現量に関係する。（仕組参照）

軽戦闘車両・狐岳



[ザコ]

中戦車・岩虎



[ザコ]

小型砲台・砲犬



[ザコ]

戦闘爆撃機・嵐雪



[通常敵]

小型設置砲台



[通常敵]

中型設置砲台



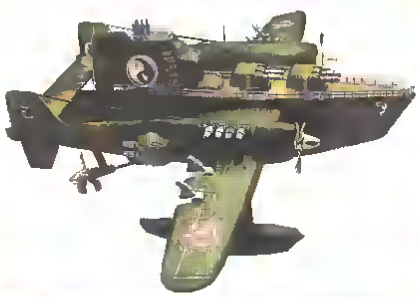
[通常敵]

戦闘ヘリ・蜂山



[ザコ]

【中ボス】巡洋攻撃艦・富士波



大型設置砲台



[通常敵]

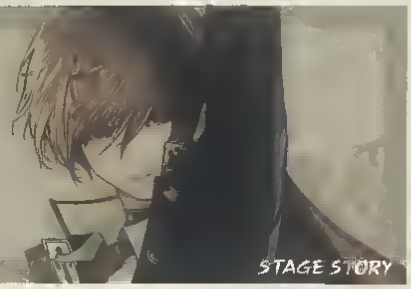
汎用攻撃機・斬風



[通常敵]

血の定め、刀の定め

椿　この刀が何もかも変えてくれる。
俺はもう過去を振り返らない、そう決めたはずだ。
董、俺に力を貸してくれ！師範を止めるんだ。







STAGE 2

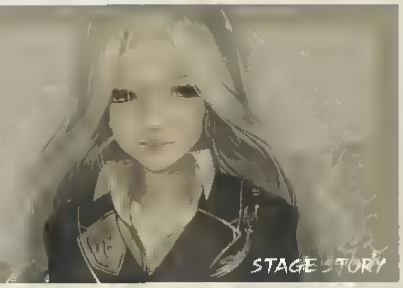
湖畔ステージ

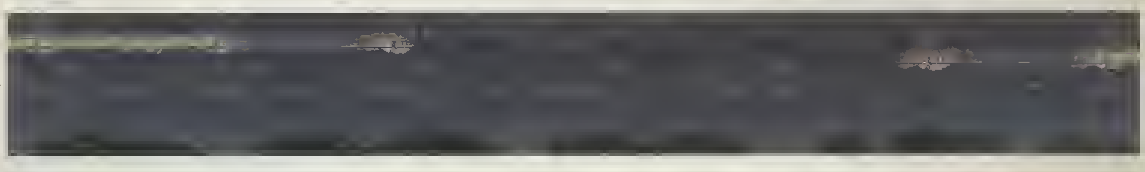
開始



月夜に泣いて

紫苑：まさか、こんな事になるとは思わなかった。
この酷な代償に私は自分を見失いそうだった。
でも、それじゃいけないんだ。
鈴の決心、無駄には出来ない。やってやるわっ！





ENEMY LIST

軽戦闘車両・狐岳



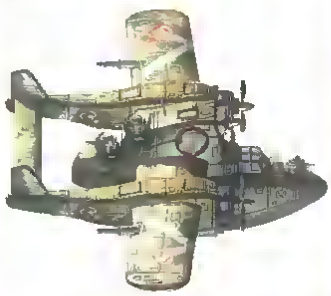
中戦車・岩虎



中型攻撃機・刃風



大型攻撃機・龍星



中型砲台・甲虫



戦闘ヘリ・蜂山



駆逐艦・柏



六四式装甲列車





テーマは夜の京都。ステージ1の夕日から時間の経過を表現。
中ボスで日が沈みかけ、高速スクロールエリアで沈み、ボスまできたら月が出ます。

終了

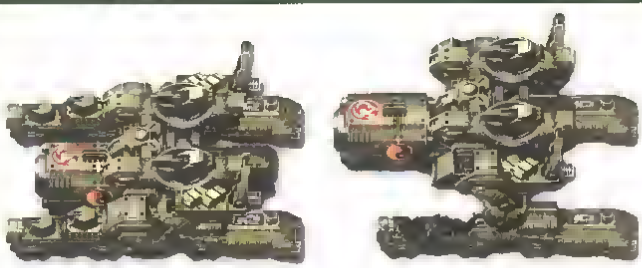
月の移りこみはXbox 360版でアニメするようになりました。

大型運搬船・烈甲



[通常敵]

【中ボス】七六式軌道重砲車・轟羅



通常モード　砲撃モード

【ボス】十干十人衆　秋明菊



秋明菊



念送兵器＝重爆撃機・戒屋



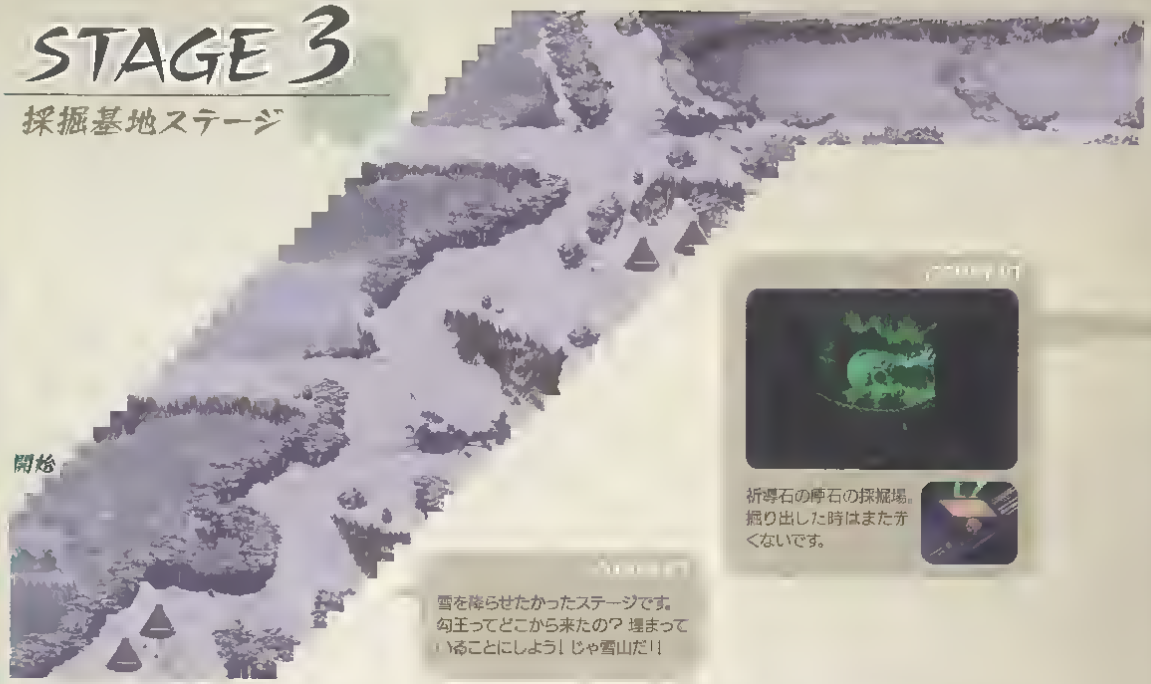
爆弾



念送用・蜂山

STAGE 3

採掘基地ステージ



祈導石の原石の採掘場。
掘り出した時はまた汚くないです。

雪を降らせたかったステージです。
勾王ってどこから来たの？ 埋まっていることにしよう！ じゃ雪山だ！！

ENEMY LIST

軽戦闘車両・狼岳



[ザコ]

中戦車・岩虎



[ザコ]

小型砲台・咆犬



[ザコ]

戦闘ヘリ・蜂山



[ザコ]

汎用偵察機・双雲



[通常敵]

中型連射砲・烏蓑



[通常敵]

大型砲台・重咆



[通常敵]

中型掘削戦車・鹿牙



[通常敵]

大型戦車・岩武



[通常敵]

大型輸送機・颪空



[通常敵]

大型輸送機・颪翌（着陸）



[通常敵]



輸送機・紫雨



[通常敵]

【中ボス】大型戦車・鎧門



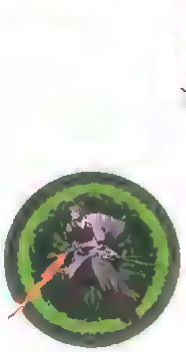
終了

修羅の心

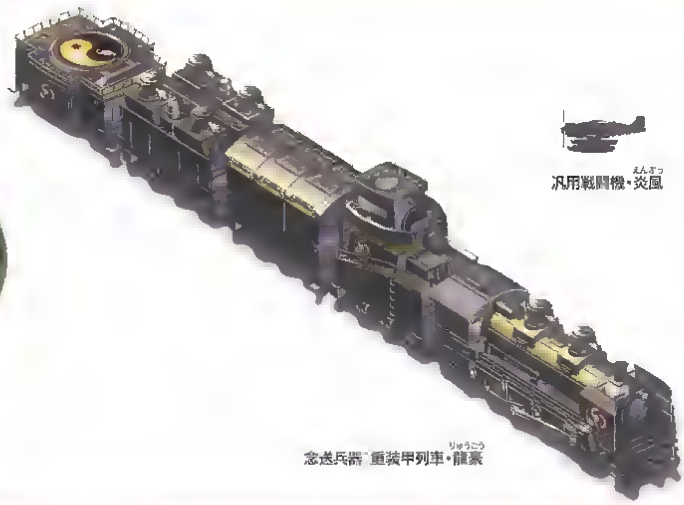
鈴蘭　はっ！この温もりは兄さんの気だ、分かる。
やっと会えるんだ、絶対に連れて帰るわ。
もう世界も兄さんも私が護るんだから。



【ボス】十干十人衆　石楠花

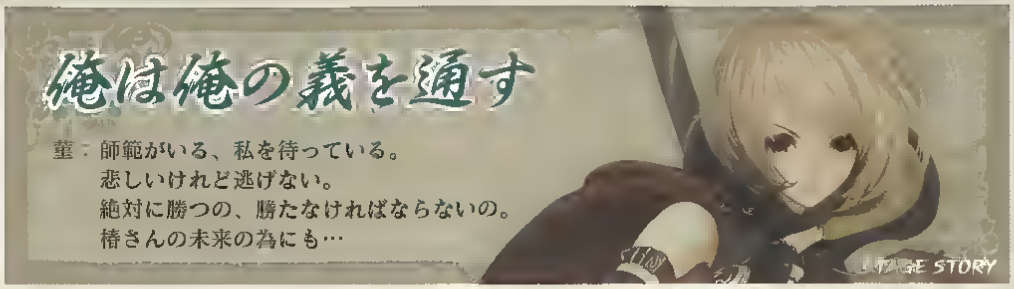


石楠花



念装兵器・重装甲列車・龍豪

汎用戦闘機・炎凰



STAGE 4

海洋基地ステージ



海の中に飛行機飛んでてもいいんじゃない、という無茶振り設定で生まれたステージです。まあ、深く考えないようにしよう　と。



スタート直後は、海洋基地の下を通っています。後半に出てくる基地にちゃんと同じ柱がはえてますよ。

この基地の水面もXbox 360版でアニメするようになっています。

ENEMY LIST

酒水攻撃艇・雷魚



[ザコ]

小型船舶・爪鶏



[ザコ]

小型砲台・咆犬



[ザコ]

中型連射砲・烏蒙



[通常敵]

大型八連速射砲・蜂巣



[通常敵]

軽戦闘車両・狼岳



[ザコ]

中戦車・岩虎



[ザコ]

戦闘ヘリ・蜂山



[ザコ]

局地戦闘機・煌竜



[ザコ]

可動式魚雷発射管



内火艇・甲鯨



[通常敵]

特攻魚雷・滝天



[通常敵]



中型攻撃ヘリ・大蜂



[通常敵]

輸送機・紫汀



[通常敵]

【中ボス】潜水母艦・粗樫



飛行空母・七竈



[通常敵]

【ボス】十干十人衆　戦鬼・柊



戦鬼・柊



念送兵器 航空母艦・白樺



局地戦闘機・煙雨
(白樺格納タイプ)



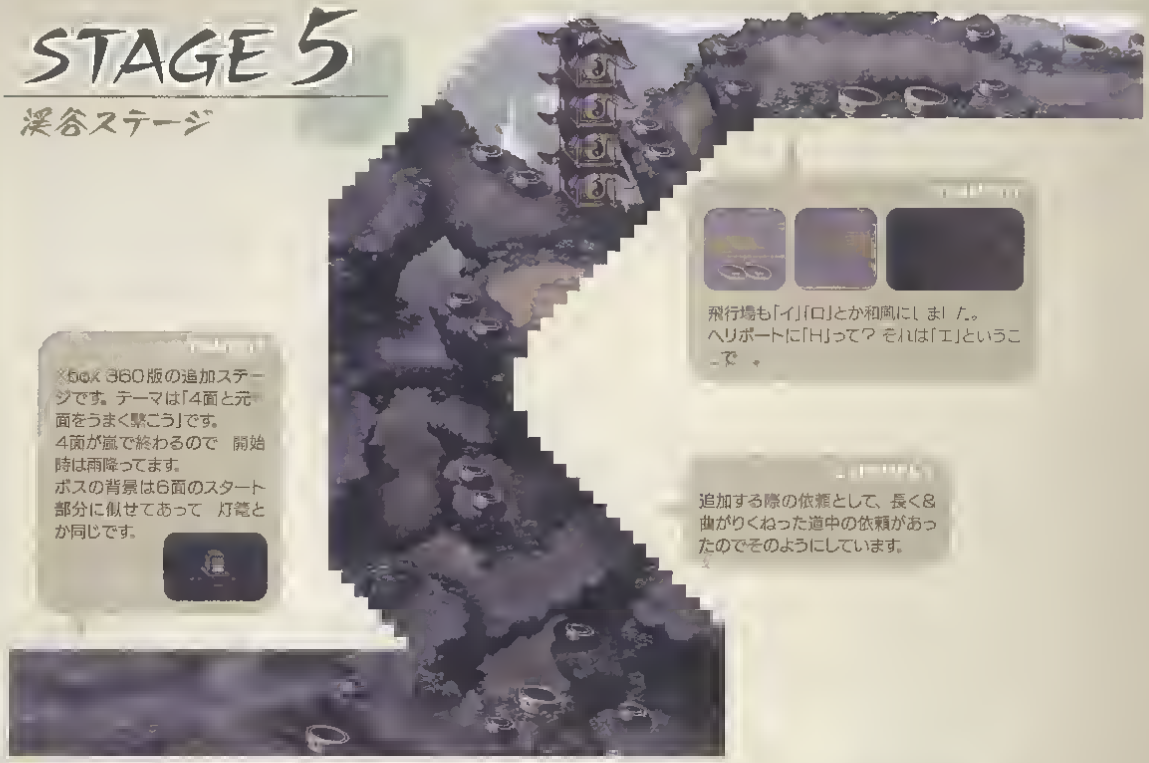
小型砲台・鉋犬



白樺用魚雷・槍鮫

STAGE 5

渓谷ステージ



Xbox 360版の追加ステージです。テーマは「4面と元面をうまく繋ごう」です。
4面が嵐で終わるので　開始時は雨降ってます。
ボスの背景は6面のスタート部分に似せてあって　灯篭とか同じです。

飛行場も「イ」「ロ」とか和風にしました。
ヘリポートに「H」って？それは「エ」ということで。

追加する際の依頼として、長く&曲がりくねった道中の依頼があったのでそのようにしています。

開始

散り逝く者たち

椿　刀が、景光が反応している。しかしこれは…
牡丹：私のも光っているわ！
紫苑：かなり危険だって事ね。
椿：昇竜華！葦の持つはずだった刀、しかし、いったい誰が！？

STAGE STORY

ENEMY LIST

軽戦闘車両・狼岳（ろうがく）
[サコ]

中戦車・岩虎（がんこ）
[ザコ]

小型砲台・吼犬（ほっけん）
[ザコ]

戦闘ヘリ・蜂山（ほうさん）
[ザコ]

中型戦闘機・紅星（こうせい）
[通常敵]

中型戦車・颯桜（さくら）
[通常敵]

重戦車・龍峰（りゅうほう）
[通常敵]

三十八年式五二糎 加農（かのん）
[通常敵]

三十六年式二四〇糎 加農（かのん）
[通常敵]



大型戦闘機・双嵐

[通常敵]

輸送機・紫汀

[通常敵]

不知火堂

[通常敵]

終了

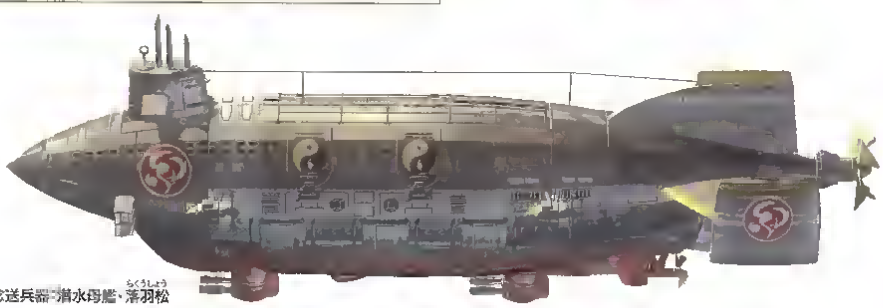
【中ボス】攻撃ヘリ・犬慌



【ボス】十干十人衆　青



青



念送兵器・潜水母艦・落羽松



戦闘ヘリ・蜂山



遠隔式血晶砲・松扇



特攻兵器・凱天

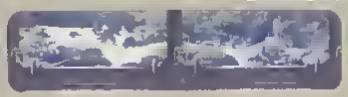
血闘、魂の刃

牡丹：もう少し、もう少しなのね兄さん。
私はまだ願ってる、お父さまを止めたい。
そして、石にも刀にも惑わされない世の中に変えるのよ。

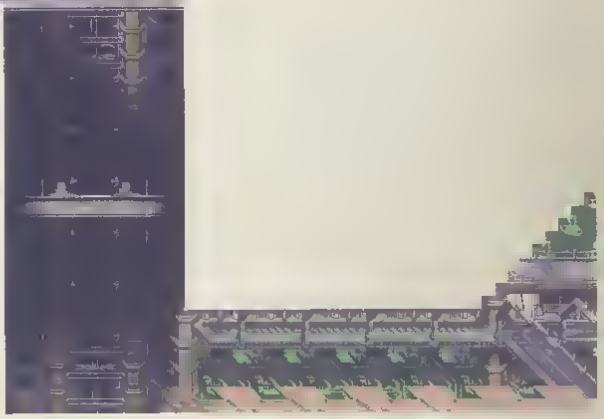




開始



敵の本拠地です。和風ということで、部分的に木を材料にしてます。後ろのほうに見えるのは日本庭園です。



STAGE 6

地下拠点ステージ

ENEMY LIST

軽戦闘車両・狼岳乙型（おつかた）



[ザコ]

中戦車・岩虎丙型（へいがた）



[ザコ]

小型砲台・咆犬改（ほうけんかい）



[ザコ]

戦闘ヘリ・蜂山（ほうざん）



[ザコ]

戦闘車両昇降装置



[通常敵]

大型砲台・重砲（じゅうほう）



[通常敵]

伸縮砲台型・重砲（じゅうほう）



[ザコ]

祈導砲台・塔蛇（とうじゃ）



[ザコ]

床収納型対空誘導砲



[通常敵]

中型戦闘車両・迅丘（しんきゅう）



[通常敵]

大型戦車・呑峰（どんぽう）

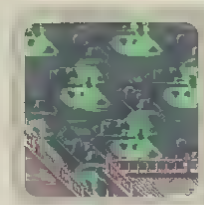


[通常敵]

可動式烈火柱（れっかばしら）



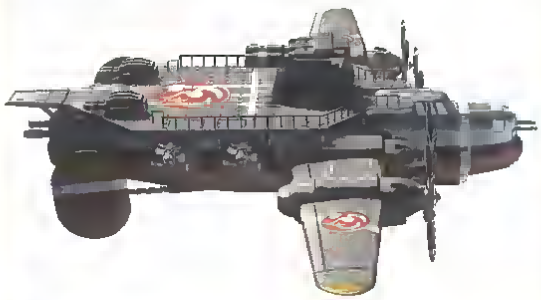
[通常敵]



加工された祈導石が並んでいます。このサイズから人が持てる大きさに縮められるんです。

ボスの背景はリクエストがあって、戦車が登れる道を作りました。

航空母艦・唐楓



[通常敵]

戦艦・翌檜（初期型）



[通常敵]

輸送機・槲河



[通常敵]

戦艦・翌檜（改修型）



[通常敵]

中型運搬ヘリ・蟐空



[通常敵]

[中ボス] 重攻撃ヘリ・姫沙羅



【ボス】十干十人衆　蒼満&蘭



蒼満&蘭

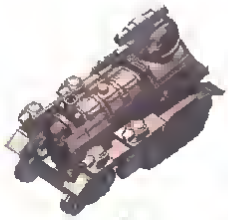


無人戦車・浸棺





中型戦車・墓役

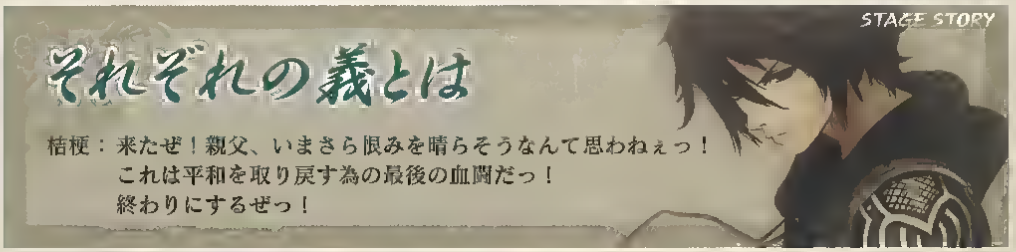


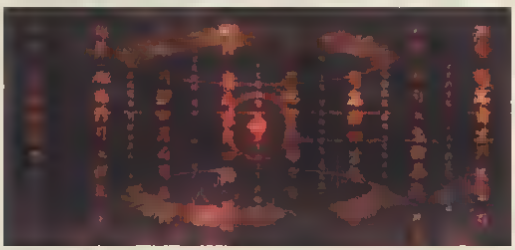
重戦車・龍嵎

念送兵器・装甲戦車・羅刹

STAGE 7

要塞深部 血晶の間ステージ





テーマは不思議空間。
タテに配置された忍者文字は、般若心経を使いました。
上下の楕円は、言っていいのかな？「死ぬがよい」です。
読めないと思ってやっちゃったんですが、奥のほうの2本並んだ横ラインも文字を入れていて、この絵を作った前日の僕のご飯が書かれてます。カ○リーメイトとかハンバーグスパゲティとか　。

【ボス】十干帝王　芭蕉



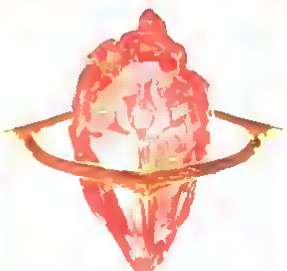
芭蕉 第一段階



芭蕉 第二段階



血晶石



陰我念塊・修羅の血景



第三章
企画
设计

INTERVIEW #1

『赤い刀』を創り出せしモノたち プログラマー&ディレクター座談会

S.Yagawa／小泉大輔／藤岡裕吾／木村浩之

インタビュアー・伊佐 和人

――まず始めに普段の業務内容と、本作で担当された作業範囲についてお願いします。

Yagawa：私の場合はアーケード版から関わっていまして、ゲームの内容や遊び方とか、そういう部分に関わらないプログラム設計を担当しました。作業分担をわかりやすく説明しますと、ゲームソフトとしてのベース部分がほとんど私の担当で、ほかの人たちがゲームに関わる部分をやっています。

藤岡：自分はXbox 360版の『赤い刀 真』から参加させていただきまして、主にゲーム以外のインターフェース周りであるとか、実績やセーブ部分などをゲームへ組み込んでいく作業を担当させていただきました。

小泉：『赤い刀』では自機やスコア周りのシステム全般とゲームのデモ的なところの演出。『赤い刀 真』ではシステムや自機の調整全般。あと私の方で勝手に作っていた「絶・赤い刀」では、すべてを担当しています。

木村：僕はXbox 360『赤い刀 真』から全体の制作進行管理と雑用全般。マニュアルを作ったり、パッケージの校正をしたり、ゲームの大枠はみんなで決めて、それに対して細かい部分のジャッジを出してました。

――それでは早速ですが、『赤い刀』はどういった経緯でスタートしたんでしょうか？

小泉：私が入った頃には、Yagawaさんが先行で作業に入っていたので、あの段階で3ヶ月以上は先にやってませんでしたか？

Yagawa：ん～やってたよ。たしか去年の3月くらいだったような記憶があるかな。

――ゲーム的な仕様であるとか、世界観であるとかはすでに決まっていたんですか？

小泉：世界観の部分は、私が開発チームへ合流した段階ですでに決まっていました。

Yagawa：今回、私は企画に関してはノータッチで、デザイナーの野村さんとかが考えたことを実現するために作業していましたね。

小泉：いつも世界観などはデザイナーさんの方で先に決めてもらってます。作業工程的な話をすると、デザイナーさんの方で大筋が決まってから、プログラマーへ話が降りてくるといった感じです。今回の念身システムに関しても、ある程度の形になった段階で私のところへ降りてきた感じですね。

――そういったシステム部分も、デザイナー側からアプローチがあったんですか？

Yagawa：いや、それは確かIKDさんの方で決めていたような記憶があるような…。

木村：「そろそろ硬派なものが求められてるんじゃないか？」的なことをIKDさんの方が提唱して、そういった物を作ろうといったところから始まったみたいなんですけどね。どちらかというと、ケイブは久しくファンタジックな路線でやってきたワケだけど、ここらで昔やっていた路線から入っていったというか…。そういった経緯でミリタリー物へ入って行って、でもキャラが立たないから人はちゃんと入れましょうみたいな？

Yagawa：ん～記憶がない（笑）。最初は野村さんの企画書だったんですけど、その画面サンプルを見て「こんなゲームか…」っていうのを意識したときは、確かにミリタリー色が出ていたんですが…。しばらくして実際に作り始める段階になって、自機が変形して人型になるみたいな流れだったような。

木村：なんで最初ロボット物でしたよね？

Yagawa：ん～ロボット？ 知らないなぁ。

木村：アレ？ 僕だけなのかな…だってロボットが自機に変形してましたよ（笑）。

小泉：あ～そんな時期もあったみたいです。

Yagawa：え～俺は知らないなぁ～（笑）。

小泉：それは世界観を決める段階の話だと思いますけど、『赤い刀』に決まる以前の…。

木村：なんでも遠く遡ると自機が馬だったらしいじゃないですか？ 馬に人が乗って、スゴイ勢いで剣を振り回していましたよ。

Yagawa：それって違うヤツじゃないの？

木村：いやいや、ホントにちゃんと見せてもらいましたって（一同爆笑）！ それが実現できないみたいな話で、ドンドンと変化していったみたいな流れらしいですけど。

――では、アーケード版からXbox 360版の『赤い刀 真』へ開発がシフトしたのは、大体どれぐらいの時期だったんでしょうか？

Yagawa：アーケード版で一回スパッと終わって、それからXbox 360版って感じでした。
小泉：話としては当初からXbox 360版も視野に入れていたみたいですけど…。

――その間にオンラインショップ専売ということで話題になった、「個人ユーザー版」を制作されていたりしたのでしょうか？

Yagawa：ん～それは、いろいろあって…。
木村：大人の事情といいますか、こう夢のない話になってしまうんで（一同爆笑）。ユーザーも詳しく聞きたいところだとは思うんですけど、そこはIKDさんがやり残したことがあったって感じで勘弁してください。
Yagawa：ん～なんか違う気がするなぁ（笑）。
木村：ぶっちゃけると「少しでも売上を立てるか」なんですけど…。実際のところは、アレってIKDカラーが全開なバージョンですし。

――値段が高額だったにも関わらず、熱心なユーザーさんが多数申し込んで、抽選販購入に踏み切ったみたいでしたけど…。

木村：アレって確か22万円ぐらいでしたっけ？　そうなるとホント宝物ですよね。一生モノの婚約指輪とでも言いますか（笑）。
小泉：そういった背景もありまして、ユーザーの要望があることも十分わかっていますけど、移植されることはないハズです。
木村：あ、そこは強調しておいてください「絶対にないです！」って感じで（笑）。

ホントの意味での「Limited版」ってワケですね。

――少し話は前後しますが、オリジナル版のシステムや難易度に関して、念身システムなどは当初からあの形だったんですか？

小泉：あらかじめ戦闘機と人といった要素まで決まっていて、それを使って何をするかといった段階からのスタートでした。最初IKDさんの方から「新規プレイヤーが入りやすいゲームにしたい」といった漠然とした強い要望がありまして…。新規プレイヤーに向けて、誰でも遊べるゲームにしたいといったところで、どうしようか考えた結果が現在の念身システムになります。

――ロケテストの段階でも、ゲームシステム周りは製品版に近い感じでしたよね？

小泉：そうですね。ロケテストの段階でほとんどシステム周りは決まっていました。

――ロケテストと言えば、一発即死だった赤レーザーも大きく変わりましたよね？

小泉：赤レーザーの仕様変更に関しては、誰がっていうワケじゃないんですが…。
Yagawa：いや、アレはキミでしょ（笑）？
小泉：ただ、やっぱり即死が厳しすぎるっていうのが頂にありまして…。念身を使えないと確実にミスになる状況は、避けた方がいいのではないかといった判断もあって、ダメージ制にしたんだったと思います。

Yagawa：まあ、あのレーザーで即死はないね。
小泉：そうなってしまうと、レーザーをバンバン撃てなくなってしまうので（笑）。敵側が頻繁にレーザーを撃つには、アレぐらいの調整でよかったんじゃないかなと。ただ、当初よりもレーザーのダメージがゆるく設定されているので、個人的に少し厳しくしてもよかったかなとは思っています。

――赤レーザーがヒットした際に、祈導ゲージが回復するのは絶妙な調整でしたね。

小泉：じつはゲージが回復する部分については、意図的な部分じゃなかったり…。
Yagawa：なんだ、せっかく俺は黙ってたのに（笑）。まあ、ダメージ制っていうのは調整段階で決まっていたことだったんですけど、よくよく見てみたら「なんか祈導ゲージが増えてるんですけど？」みたいな（笑）。

――自機関係だと、高速リチャージといった操作テクニックもありましたよね？

小泉：アレは製品版をリリースする直前になって、部内の人から「ちょっとボタンを離しても、祈導アイテムを維持できるようにしたい」といった話がありまして。そこから結果的にあのテクニックが生まれてしまったワケで…、完全に想定外でした。そういった経緯もあって、アーケード版の移植にあたるXbox 360版の無印だと高速リチャージ可能なんですけど、「真」と「絶」に関してはできないように修正してあります。



S.Yagawa
コンシューマー部
リーダー

代表作：『綺薔薇』、『ピンクスウィーツ～綺薔薇それから～』、『むちむちポーク!』、『怒首領蜂 大復活 ブラックレーベル』、『赤い刀』、Xbox 360版『エスプガルーダII ブラックレーベル』、『赤い刀 真』など。

小泉 大輔 Daisuke Koizumi
コンシューマー部
プログラマー

代表作：『デススマイルズII』、『赤い刀』、Xbox 360版『デススマイルズII X』、『赤い刀 真』、『NIN2－JUMP』などの作品のプログラム、ゲームシステムの企画を担当。

藤岡 裕吾 Yugo Fujioka
コンシューマー部
プログラマー

代表作：『赤い刀 真』のインターフェースプログラムを担当。

木村 浩之 Hiroyuki Kimura
コンシューマー部
ディレクター

代表作：Xbox 360版『怒首領蜂 大復活 ブラックレーベル』、Xbox 360版『むちむちポーク!』&『ピンクスウィーツ』のアシスタントプロデューサーを担当し、『NIN2－JUMP』、『赤い刀 真』では開発ディレクターを担当。主に家庭用タイトルの制作に携わる。

――引き続き『赤い刀 真』の方へ話題を移していきたいと思いますが、本作で重要視したコンセプトとは一体なんでしょうか？

木村：一番のセールスポイントは、家庭用初の16：9フル画面に対応したことですね。
Yagawa　え？　そうだったの？？？
木村：はい。3Dだとあるんですけど、2Dシューティングだとフル画面対応は初になるんですよ。まあ、あんまりゲームと関係ない話で夢がないんですけど(笑)。もともと、そういった部分から作り始めていって、アーケード版って画面比率が4：3じゃないですか？　それが16：9になると敵の密度が変わってしまうんで、Yagawaさんの方から「意外に簡単だよ？」という話がありまして。敵の配置を作り直すって言っている段階で、「じゃあシステムの方も変えようか？」っていう話がやっと出てきました。とりあえず、最初にIKDさんの方から上がってきたモノっていうのが、2月の発表会で公開された通称：ハリケーンが飛んでいくモノです。それに駄目出しを繰り返していった結果、「真」モードになるワケですよ。

――小泉さんとIKDさんのどちらが、『赤い刀 真』のハガネシステムを担当されたんでしょうか？

小泉：私が開発チームに合流したのは、開発時期の後半になってからだったので…。

木村：一番最初はIKDさんにお願いしていた形で、ハリケーンが上がってきまして。でもハリケーンは風っぽいので、どこに判定があるのかわからない。こう派手なのはよかったんですけど。そこを視覚的に分かりやすく「刀ですよ！」っていったら刀が飛んでいたという(笑)。で、その刀の素みたいなアイテムがいっぱい出るワケですけど、当初はちっちゃい刀だったんですよね。こう「ビュ～ッ」とちっちゃい刀がジャグリングみたいに集まってきて、でっかい刀を飛ばすみたいな図式だったんです。ただ、これが予想していた以上に、ビジュアルとしてわかりづらかったんですよね(笑)。

――高解像度のHD対応であれば、その辺りは気にしすぎだったんじゃないですか？

木村：いやぁ～、これが実際にプレイしてみると…、意外とわかりづらいんですよね。
小泉：刀の色合いが一緒なので、どうしても分かりづらくなってしまう。そこで木村さんの方から「アイテムの絵を変えたい」という要望があって、現在の製品版に近いひな形ができ上がって行った経緯があります。

――ここで言う小型の刀は、製品版の鋼アイテムに相当するモノだったんですか？

木村：え～ちっちゃい刀自体も一応残っているんですが、その間になにかの準備段階を踏ませようといった流れで鋼アイテム＆ハガネが生まれたんですけど、当初はそこもタダの刀だったんですよ(笑)。もともとアーケード版のシステムが難解なイメージだったので、そこを最初にシンプルにしたいとIKDさんにお願いしてあったんですね。そうしたら念身の無敵がなくなって、全体的に簡略化されたんですけど…。この刀の部分がどうにもわかりづらかったので、アイテムを増やすか悩みました。ただできえアイテムが多いゲームなのに、「どうしよう、どうしよう」って言いながら(笑)。

――「真」モードって、ホントなにをやっても大量のアイテムが出てきますよね(笑)。

木村：ええ、アレに関してはもう意図的にやっている部分でもあるんですよね。
小泉：逆にアーケード版では新導アイテムの出現条件がわかりづらかったので、ユーザーの行動に対して、何かしらのレスポンスが帰ってくる形にしたつもりです。
木村：ディフェンスモードとアタックモードとでアイテム出現率を偏らせるようにしてあって、それぞれの役割をきっちり分けて理解しやすくしようと。結局はどんな攻撃であっても必ずアイテムのレスポンスがあって、レスポンスに対してどうアプローチするかで、攻略の糸口が見えてくるみたいな。まあ、いっぱいアイテムが出るだけでも、単純にうれしいですからね(笑)。

野村氏による開発初期のラフ



――こんなアイテム出しても大丈夫なのかと思っていたら…、自機が消えますよね？

木村：え～そこの部分に関しては、聞かないお約束とでもいいますか(笑)。まあ、実際問題として開発チーム内では、アイテムで自機が消えていなかったんですよね。

小泉：もちろん自機が消えないように対策してあったんですが、コレに関しては想定内の部分でもありまして・。逆にまったく消えないように完全対策してしまった場合、せっかくスゴいことが起きているのに演出がしょっぱくなって、アイテムの輝きが薄れていくみたいな。まあ、がんばって自機とかが消えるのであれば、それはそれとして楽しんでもらえるのではないかなと。

――『赤い刀 真』では、ユーザーインターフェースなども大きく一新されましたね。

小泉：過去タイトルではインターフェースがきっぱりした形だったんですけど、今回の『赤い刀・真』では藤岡君にイチからやってもらって、見た目も大きく変わりましたね。相当苦労していたようですけど(笑)。

――中でも機能充実のリプレイ関係は、ユーザーの間でもかなりの高評価ですよ。

藤岡：リプレイのリライト部分に関しては、もともとYagawaさんの方で作っていらして、コレは製品版で是非に実装しましょうと。

Yagawa：アレは単純にこういった機能があったらいいなと思いまして。ちょっと言葉にするのは難しいんですが一、うまいユーザーさんは1コインでスコアを狙うのが楽しいんだと思うんだけど、みんながみんなそうじゃない。でも、「リトライを繰り返していけば、スゴイ高い点数が出せる！」っていうのも別の楽しさがあるんじゃないかなと。そういった遊び方のアプローチも面白いといった思いつきからですね。ただ、作業段階でどうなるか見えない部分もあったので、「大きな問題があれば外すよ」と断りを入れた上で私の方で作っていました。

藤岡：最終的にコレといった大きな問題も発生しなかったので実装されています。

Yagawa：あとは、それを動かす操作形態を彼に作ってもらってといった感じですね。

――一部ユーザーの間だと、リプレイの保存数が少ないって意見もあるようですが？

藤岡：でもアレ以上にセーブ数を増やしてしまうと、タイトル画面のストレージのチェックが長くなってしまうんです。3モードで20個ずつ、ノービスも合わせると100個ですが、それで『大復活』と同数になるためにアレ以上に増やすとちょっと・。

木村：ゲームが始まらないですからね(笑)。今回は使い勝手もさることながら、ロードの時間にこだわっていまして。インストールしなくてもかなり快適なんじゃないかな。

藤岡：最初の段階で「Now Loading」みたいなメッセージを出したくないっていうお話があって、それだけはなんとかしようと。

木村：まあ、自分で言うのもアレなんですけど、今回はメニューひとつをとっても良くできたと自負してます。藤岡さんが苦労した桜が散りながら切り替わっていくところなど、ホント素晴らしいの一言に尽きますよ。

藤岡：最初のPVや「ケイブからの大切なお知らせ」でメニュー画面の基礎体をお見せしているんですが…。それと製品版では別モノになっています。大変でした(笑)。

――それぞれ異なったプラットホームで仕事されてきた開発者同士がチームを組んでみて、実際の作業的にいかがでしたか？

木村：これはコンシューマをやってきた側としての話なんですが、やっぱり演出部分が難しいのかなと。業務用だと100円を払ってもらって、ゲームを進行させ続けないとダメだと思うんですけど、コンシューマなら時間を止めても大丈夫と言いますか…。例えば、バストアップを出してキャラ同士の掛け合いをしても、コンシューマだと違和感がないんですけど、アーケード版でコレを見せ続けられても困りますよね？

小泉：やっぱり時間を止めずにやっていくといった部分は大きく違うかも知れません。

木村：今回はカットインじゃないんですが、目線のぶつかりが入っているんですよ。アレは僕の方から「どうしても入れて欲しい」と要望した部分で、時間を止めずに入れてあるんですけど…、ああいった部分がコンシューマ側のこだわりのような。アーケード版でも名前は出ているのですが、そういった部分をちゃんとクローズアップする要素をXbox 360版で入れたかったんですよ。

――逆にアーケード畑で仕事を続けてきた側の人間としては、今回いかがでしたか？

Yagawa：いかが―う～ん。まあ、最終的にできたモノに関しては、悪くないと思いますね。少しグチっぽくなりますけど、制作期間的な部分もあるんですが、私がやりたかったことを入れられなかったことが悔やまれます。コンシューマだとレギュレーションがいろいろあって、当たり前だけど抵触しない形でないとダメなんですよ。その対策に時間を取られて結果的にカットされた要素も多くて、リプレイとかも2P同時プレイに対応はしているんですが・。コレに関する部分はすべてカットしました。

小泉：確かにそういった部分に関して、アーケードの方が自由はききますからね。

Yagawa：もともと『赤い刀 真』も2P同時プレイが可能だったんです。ただ、コレを入れるにはクリアしなければならない規定があって、手っ取り早い対抗策として1P限定にするしかなかった。まあ、ここの部分は発覚時期が遅かったことも関係しているワケですが、藤岡くんもテンパっていて…、どう考えても制作時間的に無理だろうと(笑)。

藤岡：いろいろと作業を抱えてまして・。

Yagawa：なので2P同時プレイを実現するのは断念しました。あとはリプレイ機能を使ったりーダーズボードで、ランキングなんかもやりたかったんだけど…、コレも似たような理由で実装が見送られました。



Xbox 360版のメニュー画面とリーダーボード

――「真」モードの隠しエンディングや真・芭蕉については、企画当初から追加要素として予定されていた部分だったんですか？

木村：真エンディングに関しては、当初から予定されていましたけど…。正直なところ真・芭蕉の部分は想定外でした（笑）。もうあの方が力業で入れようとしてまして…。

Yagawa：あの方…って、どっちの人？

木村：それはもちろん浅田さんの方です。IKDさんだったら突然そんなこと言い出したりしませんよ（笑）。僕も全然知らない間に作られていて、いきなり「出現条件はコレにするから！」みたいな感じで。「絶」も隠してあったのにね…、あの方が言っちゃうから（笑）。

小泉：そうですね、言っちゃうから（笑）。

木村：「入れていいですか？」って聞いてみたら、その翌日には全世界に知れ渡っていたっていうね（笑）。実際に「絶」をプレイするとわかると思うんですけど、ものスゴくできがよかったんですよ。なので、無印の延長線上に思われたくなかったというか…。

小泉：無印の延長線上というか、ユーザーさんに「アーケード版は何だったのか？」みたいな形で思われたくなかったんです。

木村：結局、アーケード版をプレイした意見を反映して、生まれたモノではなかったので。あくまでも「16：9の画面仕様で、制限を解放したらどうなるのか？」といったところでの調整。アレは元ハードの性能を越えた状態で調整しているワケでして…。それを表立って出してしまうと、あまりユーザーにイイ印象を与えないんじゃないかなといった危惧もあって、でも入れたいは入れたかったんですよ。まあ、ウチのゲームは隠しコマンドでどうこうっていうのは、アーケードではちょこちょこあるんですけど。「もっと難しいの入れるか！」みたいなノリで最初は考えていたんですけど…、バレちゃったんでいいかみたいな（笑）。アレって、もうコマンドも入ってたんだよね？

藤岡：そうですね。アーケード版の『デススマイルズII』レイ解禁コマンドを入力すると、「絶」が解禁されるっていう仕様だったんですけど…、お蔵入りになりました。

――「真」モードで追加された、あのステージも企画当初からの予定だったんですか？

木村：新ステージに関しては、企画当初からありました。敵の秘密基地へ攻め込む道中を描いているらしいんですが、あんなに長くなるとは思ってもいませんでしたけど。

Yagawa：容量を食いすぎなんだよ（笑）。なんか出来てきたら、「なんじゃコレは？」みたいなでかいマップが上がってきて、少しはアレを入れる人の身にもなって欲しい…。

小泉：アレって背景担当の田中さんが楽しくなって、収拾がつかなくなったのかと…。

木村：いやいや、アレは集中力との戦いらしいですよ（笑）。こう集中力が切れる辺りで、ちょうど巨大ボスが出現するっていう。

小泉：あ～アレはデカイですね。ホント画面に全体が入りきっていないっていうか…。

木村：ちょうどユーザーの集中力が切れたところで、画面を狭めて潰しにいくとか…、ホント市村クオリティな感じですよね（笑）。まあ本人曰く、「アレは念身しなくても倒せるから難しくない」らしいですけど…。ちなみに「真」に関しては、念身しなくてもクリアできるよう調整したらしいですよ。

――ちょっと抽象的な質問だとは思いますが、それぞれが考える『赤い刀』で外せない要素って一体なんだとお考えですか？

小泉：ん～参号機のエンディングで鈴蘭が立っていて、「ああ、ホントに大きいんだ」っていうのには驚きました。アレってほかのゲームにはない要素じゃないかなと。アーケード版のエンディングってスゴイ間際になって入れた部分なんですけど…、イラストを初めて見たときのインパクトはしばらく忘れられそうにありません（笑）。

木村：幻忍はあのサイズが公式設定で、アレは演出でもなんでもなくホントに大きいんですよ。まあ、『赤い刀』を語る上で外せないファクターではありますよね（笑）。

小泉：あとはやっぱりボスキャラが呼び出す、巨大な念送兵器の数々ですかね。あのステージ道中で次々と戦艦が降ってくるのは、Yagawaさんが作ったんでしたっけ？

Yagawa：俺が作ったっていうのはアレなんだけど、「出して！」とはお願いしたね。本来は1ボスで使う予定のグラフィックだったんだけど、どういうワケか市村さんに無視されまして（笑）。もともと1ボスの基礎部分は私が担当して、市村さんの方で実際の攻撃パターンを作っていたんですが…、気がついたらその部分がまるまるなくなってました。私も「え？」って思ったんですけど、アレを描いた人も「え？」って思ったらしくて、どうなってるのみたいな感じで（笑）。それで、たまたまステージ5道中に縦坑シーンがあったので、配置を担当していたIKDさんに「どうしても出してくれ！」と。最初はスゴイ嫌がっていたんですけど…、「絶対に出して！」とお願いしてアレを出してもらいました。

――そうなるとYagawaさん的には、アレが外せない要素になるんでしょうか（笑）。

Yagawa：別にそういうワケではなくて、話に出たのでアレはそういう経緯です。外せない要素…う～ん、なんだろうなぁ。

――思い付かないようであれば、ゲーム的な部分じゃなくても一向に構わないですよ。

Yagawa：ん～苦労した部分はいろいろとあるんですけど…。今回は容量が桁違いに多くて、ボスでも途中から絵が出るだの、とにかく無茶苦茶な注文が多くて、大変だったのだけは覚えてますね。プログラム的に大変だったところがいっぱい！　Xbox 360版でも処理周りで無理やってるんで、最初は素の移植で、そのまま持って行っても重いんですよ。それを解消するのに一ヶ月とか平気でかかっているんで、「メモリーが足りない」とかホント大変でしたね。リプレイとかも私が作ってるんですが、今回はまるっきり作り直していて、リプレイのデータも以前から10分の1とかになったので、そういったプログラム面で苦労しましたね。

――では、藤岡さん的にはどこですか？

藤岡：自分自身はあまりシューティングはうまい方ではないんですけど、そんな自分でも「稼ぎたい！」って思えるゲームに仕上がっているかなと。『赤い刀』って一発の爽快感を大事にしていると言うか…。『忍首領蜂』たと常時ハイパーでガリガリと行けるんですけど、『赤い刀』は一発で敵弾が誘爆して消えるとか、『赤い刀 真』なら刀を投げて消えるとか、そういった一発の爽快感の要素が外せない部分かなと。そういう部分に関して、やっぱりユーザーさんにも楽しんでいただきたいです。

――ディレクションを担当された木村さん的には、どんな要素になるでしょうか？

木村　『赤い刀』の中で外せない要素といえば、僕の中ではドラマ性というか、弊社ではもっとも戦闘中によくしゃべるというか…。なるべく進行を目で追ったり、耳で感じ取れるタイトルになるよう心がけましたね。それと僕はアーケード版から関わっているワケではないんですが、このゲームって真面目にバカやってるって印象があるんですよ。もう設定から見るとホントにトンデモ設定じゃないですか？　それをいかにシリアスに見せるのか、そこにこのゲームの神髄があると思うんですよね（笑）。なんでこのゲームのスゴさは、口で語るのではなく、触ってみるまでわからないみたいな。あと、今回は演出で言うとホント細かいところまで凝っていて、アーケード版で動かなかった背景とかもきちんと動いているんです。例えばステージ2の月明かりが水面へ映り込むシーンですとか、ありあまったマシンパワーを使って、スゴイ細かいところまでこだわって作っているんですよね。

Yagawa：いや――ありあまってないから。そのこだわりを組み込むのが、どれだけ大変だったと思ってるんだよ（一同爆笑）！

――では最後となりますが、ユーザーへ向けたメッセージなどを個別にお願いします。

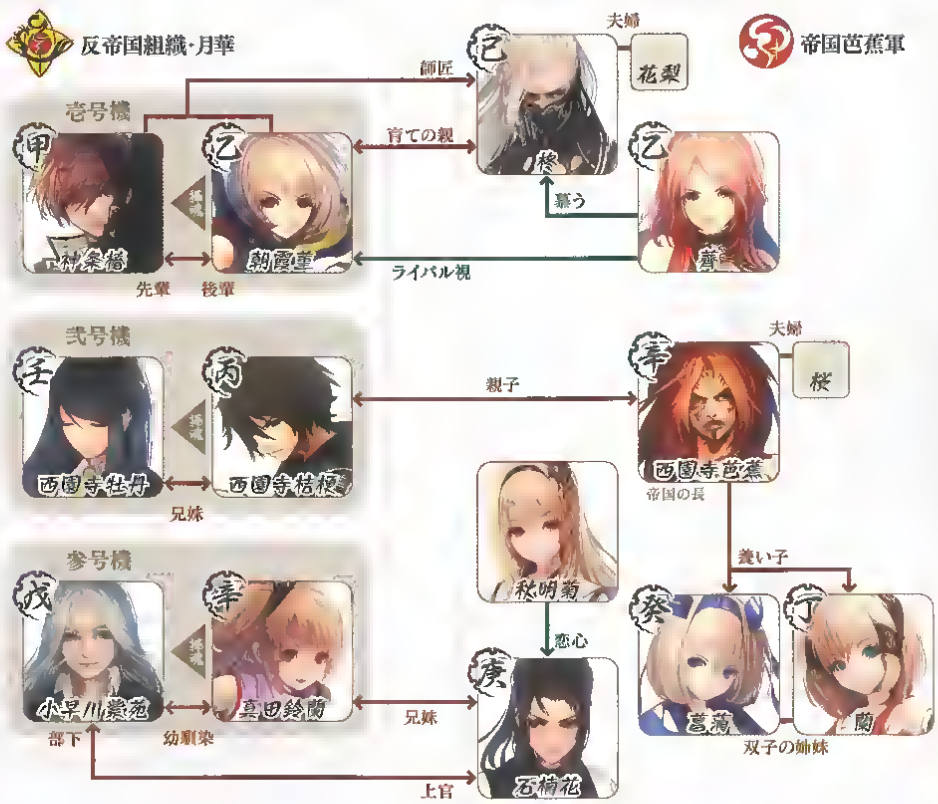
木村　さきほども話しましたけど、アーケード版で遊んでいただいていたユーザーさんにも新しい発見はあるでしょうし、新規ユーザーのみなさんにもクオリティの高いソフトを提供できたと自負しておりますので、是非に新しいケイブシューティングを体験していただけたらなと思います。

小泉：私はアーケード版からやらせてもらっているのですが、アーケード版で遊んでいただいたユーザーには、制限を解除した「絶」モードを楽しんでいただければと思いますし…、「真」モードに関して言えば、アーケード版が元になった新しいモノということで、新旧の『赤い刀』をイチから楽しんでいただけると幸いです。

藤岡：ちょっと個人的な話になってしまうんですけど…、今回がケイブ初参戦のゲームということで「ファンに受け入れてもらえるか？」っていう部分が心配だったりもしたのですが、受け入れられたのであれば本望です。なので、従来のケイブ作品とは違った面を楽しんでいただけるとうれしいです。

Yagawa：ケイブは今年に入ってからタイトルを立て続けにリリースしていることもあって、ユーザー的にふところ事情も厳しいんでしょうけど…、手にとって買っていただけるとありがたいかなと思っています。

［赤い刀 人物相関］



INTERVIEW #2

『赤い刀』を産み出せしモノ チーフデザイナーが語る『赤い刀』シリーズ



野村秀樹

インタビュアー：伊佐 和人

――まず始めに、普段の業務内容と本作で担当した作業範囲についてお願いします。

野村：僕はデザインの取りまとめから始めまして、いつもの事なんですけど、デザインリーダーを担当すると、世界観設定とキャラやメカ設定が全部セットでついてきます（笑）。モデリングなどの実作業的な部分も手がけていますが、この部分は作業量が多いため、担当のデザイナーさん2人と手分けして制作していきました。

――ユーザーを魅了してやまないケイブシューの独創的な世界観ですが、『赤い刀』でその方向性が見えたのはどの辺りですか？

野村：最初は全然思い付かなくて、非常に困ったんですよ。当初は戦時兵器というキーワードだけが決まっていまして、いつもの基板ではなく、ポリゴン基板を使用する話だったんですね。
でも、このポリゴン基板の性能が著しく悪くてですね、それでやるためには簡単なメカしか作れない。そこで最初に思い付いたのが、戦時兵器だったワケです。でもやっぱり戦艦などを作ると、それなりにポリゴン数が必要になる。でまあ、そういうこともあって、戦時兵器といったキーワードが決まったワケなんです。結果的に基板が変わって「なんでもできるじゃん」ってことになり、忍者のアイデアを足していきました。

――ポリゴン基板から使い慣れた2D基板へ変更されたことで、現在の『赤い刀』に近いベースができ上がったワケですね。

野村：そうですね。まあ、その後なんですけど、『デススマイルズII』の制作も押しているっていう話が出てきまして…（笑）。「まずはそっちを先に」と言われて、しばらく『デススマII』のキャラとかモンスターを作成していた時期があり、半年後くらいに再スタートとなりました。

――お話しを聞く限りだと、かなり早い段階から企画はスタートしていたんですね。

野村：基板が決まっていれば、すぐ制作へシフトしていたと思うんですけどね。なかなか使用する基板が決まらずに、『デススマII』もちょっとヤバイという話で（笑）。そっちを手伝いつつ、それが終わる頃に「基板が決まったから」といった話で、じゃあ戦時兵器にこだわる必要もないんじゃないかという流れから、キャラ押しの大まかな路線が決定。そうなったら今度は「キャラも出せて、戦時兵器も出せるアイデアを出してくれ！」と言われたんですけど…、「じゃあ、忍者を巨大化しちゃいましょう」とノリで返したのが始まりでしたね。

――自機が変形メカだったり、馬に乗っている人だったりした時期もあったらしいですが、これはどの段階の話でしょうか？

野村：それは戦時兵器といったアイデアが出る以前の企画段階です。企画に取りかかった当初、ものすごいポリゴン基板をイメージしていたんです。それで馬に乗せてもいいかなと思ったら、コレが100ポリゴンぐらいしか出ない（笑）。最初は戦国モノが流行っているということで、でも人を飛ばしてしまうと某ゲームと同じになってしまう。だったら馬に乗せて大魔神みたいな巨大な鎧兵士を斬ったらどうかといったラフイメージを見せたんですけど。
IKDさんから「で？ コレが延々ずっと続くワケ？」と返され、なにも受け答えができなかったという。他にも西部劇やコミカルロボット物などの候補がいくつかありました。
コミカルロボ案は、見た目は丸っこいかわいいメカなんですが、乗ってる人がシブイおっさんだったりして…。そのテイストをマネて「クマみたいなかわいいメカから、葉巻を咥えたおっさんが出てきたらどうか？」みたいな話をしたら、コレも見事に玉砕しまして…（笑）。いずれも無人兵器が敵といった部分は共通なんですけど、当時流行っていた『トランスフォーマー（洋画／2007年～）』がそんな感じで、戦時兵器も当初は無人兵器だったんです。でもキャラが立たせられないため、最終的に忍者のアイデアをくっつけたワケです。

――この時点で『赤い刀』の世界観ベースのイメージができあがったワケですね。

野村：そうなんですが、IKDさんに「忍者と戦時兵器で行くのはいいけど、他のアイデアはないの？」とさんざん言われまして…。この時、念送のアイデアを無理矢理にひねり出しました。

――各ボスが使役する巨大な念送兵器と念送陣のアイデアは、デザイナー側のアプローチで生まれたモノだったんですか？

野村－そうです。こんな感じで出したいといった話をプログラマーのYagawaさんと詰めていきました。迫力のある巨大な兵器を出そうとしたら、今度は念送陣がネックになってしまいまして…。大きさに対応した形でアニメーションさせるため、処理能力オーバーで処理落ちがかかる上に、ヘタすると消えてしまったり。そこでYagawaさんにがんばってもらい、なんとか実現したのが現在のボス戦です。

――Yagawaさんが悶絶した、市村さんお手製のステージ1ボスはどういった経緯で？

野村　最初はYagawaさんがステージ1のボスを組んでたんですけど、派手さが欲しいということで、途中から市村さんにお願いしたんです。そうしたらあのお方が、魚の大群みたいにガンガンいっぱい出してきたんです(笑)。まあでも、それはそれで迫力が出ていたので、僕の中では「コレで行ける！」とそのときに確信しました。
でも、機関車の案を出したときに、IKDさんの方から「え～機関車っ!?」みたいな猛烈なツッコミを入れられまして…、レールも召喚するんですよと苦しい説明をしたら「それならイイ」とお墨付きをいただけました(笑)。

――プログラマーサイドでは、壁を登る戦車なども話題に上がっていましたけど…？

野村　アレは戦車が空を飛ぶのはおかしいので、壁を登るためのパースにしました。ですが、横向きに出てくるザコ戦車群が壁伝いじゃなく普通に飛んでいて、「こうじゃなかったのに…」とは思いましたね。そういった意味では、ステージ5で上空から降ってくる戦艦(＝要塞)も、本来はあそこで出すべきモノじゃなかったんですよね。

――ステージ1ボスで使用される予定だったと、Yagawaさんからもうかがいました。

野村・当初はボスもウェポンモードとシールドモードの形態が2つ用意してあったんです。
攻撃形態と防御形態とがあって、アレはシールドとして柊を守るためのモノだったんですよね。ただ、プレイヤーと同じだとテンポが悪くて、「いらないんじゃない？」という流れになりまして…。お蔵入りかと思ったら、ステージ5に登場(笑)。処理的に大丈夫なのかと周囲で心配していましたが、問題もなくスムーズに入れることができたみたいです。

――では、本作のモチーフともなった「刀」や「高度成長期の日本」などは、実作業後の設定付けで決まった部分なんでしょうか？

野村・いつもの事なんですけど、大体のイメージが決まった時点で社長へおうかがいを立てるんです。それで画面イメージを見ていただいた際に、「なんか普通だな」と言われまして…。当初は『ストライカーズ(彩京／1995年～)』シリーズのような戦時ゲーム臭さが強かったのですが、他にない感じを出すために、社長から「三丁目の夕日みたいなのはどう？」といった感じの提案を受けてこの流れになりました…(笑)。

――『三丁目の夕日(西岸良平の漫画作品)』が、あの背景へと繋がるワケですか(笑)？

野村・作品イメージというよりは、戦後の日本が変わってきている時代をあてがって、「そこでの戦争を描いたモノはないよね」と。まあ、そりゃ確かに今までにないワケですが(笑)。
指示された当初は悩んだりもしたんですけど、もうここまで来たらなんでもアリなんじゃないかなと。そこで日本的な要素を忍者で補って、兵器とかはアメリカやドイツ寄りにして、時代設定を出すために全部レシプロ機体で統一。ジェット機体が出てこない理由は、そこだったりもします。

――ちなみに『赤い刀』といった作品タイトルは、どなたの案を採用したんですか？

野村－企画当初のタイトルは『桜花の刃』だったんです。コレは特攻兵器・桜花をモジったタイトルだったんですけど、わかりづらい印象だったところで社長から「赤い刀ってどう？」と(笑)。そういった経緯で決まったタイトルなんですが、それを受けて「じゃあ刀をすべて赤くしちゃおう」と思い立ち、大改造が始まるワケです。

――血晶刀のアイデアもこのときに…？

野村・いや、「契約のために人を殺める」といった血晶刀の設定は、それ以前に浅田君の方から出ていました。ただ、刀が血に染まるといった視覚的なイメージがなくて、社長のタイトル案からイメージが赤いて刀が真っ赤になった流れです。そこでボスの刀にすべて赤色のエフェクトを付け直し、モーションも作り直して…、自分1人ならいいかと休日返上で大改造に取り組みました。作業自体は設定的にしっくりきて、楽しい感じだったんですけど、その他の作業にもしわ寄せが行ってしまいまして…。メカ関係は全部丸投げ状態で、自分が手がけた部分を修正するヒマもなく、ドンドン期間が押していった記憶があります。このため、当初は「ガルーダ」シリーズみたいに敵兵士を出す予定だったんですが、コレも断念して作らないことになったんです、これは結果として出さなくてよかったかなと思います。ボイスも収録してあったんですが、忍者とかくノ一とかがワラワラと出てきたら、もっと奇妙なゲームになっていましたよね…きっと(笑)。



野村 秀樹 Hideki Nomura
コンシューマー部
デザインリーダー

代表作－
『ケツイ～絆地獄たち～』、『エスプガルーダ』シリーズ、『虫姫さま』シリーズ、『絡繰魂』シリーズ 『むちむちポークり』、『デススマイルズII』、『怒首領蜂 大復活』『赤い刀』などでは 主に敵メカのデザイン、インターフェイス周りのデザインなどを担当。『ケツイ』などでは一部のマップや『エスプガルーダII』、『虫姫さまふたり』、『赤い刀』では世界観の設定なども担当。

――では次の質問となりますが、本作でキャラデザインとイラストを担当されている立川虫麻呂さんを起用された動機とは？

野村：一番の理由としては、とにかく萌えから離れたかったんです。世界観的にもそうですし、声優もプロの方にお願いしてリアルな感じにしたかった。萌えよりは燃え要素を重視して、でもあんまり暑苦しくなり過ぎず、少しダークな感じ。そういった感じのイメージで作家さんを選定していたときに、虫麻呂さんの存在が目に止まりまして。ダークな雰囲気でひとつ飛び抜けた絵柄で、繊細でもの悲しいイメージも『赤い刀』の世界観にピッタリだなと。
実際に仕上げていただいたイラストもイメージ通りでした。

――キャラ原案の部分も野村さんが担当して、虫麻呂さんへ発注する感じに…？

野村：そうですね。まずはIKDさんや浅田君と3人で話し合いをしたときに、忍者衣装と軍服がモチーフとして決定。軍服は学生服みたいな感じで、黒ベースにタスキみたいなマフラーっぽいアクセントを付けることで、忍者っぽさをアピールする方向性となりました。それを伝えるとイメージ通りに仕上がってきたんですが、こちらの予想よりもキャラ1体にかける時間が長くなってしまい…、モデリング作業へシフトできずに苦労しました。
最終的に先行でラフをいただいて、モデリング作業を進めていたんですけど、決定稿で大きく変わってしまったキャラも数名ほど。ただ、ゲーム中のキャラはサイズ小さいため、作業的な兼ね合いもあってそのまま使っています。

――ちなみにですが、野村さん自身が一番気に入っているキャラは誰でしょうか？

野村：え～っと、西園寺兄妹ですね。あの2人は声優さんに演じていただいた声もイメージ通りで、さらにドラマCDを聞いたときに「これはイイ！」と(笑)。ユーザーさんの掲示板とかには、「牡丹がイメージと違いすぎる！」とか書かれていたんですけど…、僕的にアレでイメージ通り。当初から牡丹はお転婆なイメージだったんですけど、両目を伏せたことで清楚なイメージが定着しちゃっていたみたいですね。

――キャラ繋がりでお聞きしますが、魂の儀式の代償について、なぜか壱号機の情だけ内容が明言されていませんよね…？

野村：いや～それはちょっといろいろとありまして(笑)。「子供が産めなくなる」といった代償を設定していますが公表は出来ていませんね。
そういった意味では他の2人の代償も当初は違ったモノで、牡丹は「片目の喪失」でした。例によってIKDさんの方から「そんなのダメだよ、もっとヒドくないと」とツッコミが入りまして‥(笑)。紫苑に関しては、もともとは女のコじゃなくて男だったんです。なのでお爺さんになる予定だったんですが、コレも「そんなのどこでもやってるじゃん」ってことで、桔梗に男性枠を譲ってお婆さんに。とにかく浅田君がバッシ押しでして、ユーザーの反応を見る限りでは正解だったんじゃないかなと。

――では、『赤い刀 真』で追加された新キャラ・綾瀬雫は、アーケード版の段階から存在していたボスキャラなんでしょうか？

野村：え～いません。コレに関しては大人の事情があって、追加要素を考えたときに「4組目の自機追加」か「新ステージの追加」を選ばなければならず、制作期間との兼ね合いで後者を選択しました。とはいえ、キャラが追加されることには変わらず、設定上で辻褄合わせには苦労しました。ドラマCDのブックレットに詳細が載っていますけど、祈導人たちが持っている血晶刀は三口だけで、相方の分はどこかへ行っているんですよね。その中でもともと葦が持つハズだった刀を斧に持たせ、師匠と仲がいいといった感じで繋げてみました。属性的にセクシー系がいなかったので、そういった立ち位置のキャラです。当初はステージ1に斧っぽい感じのキャラが居たんです。ただ、キャストにあの堀内賢雄さんを使わせてもらえるとなると…。コレはもう、「ステージ1のボスに持ってくるしかないじゃないか！」となりました(一同笑)。

――そういった経緯もあって、ボスキャラの格が2度も登場しているワケですね(笑)。

野村：今回はいつもと違った声優事務所へ仕事をお願いしていまして、キャストを決めて送ってみたら「みんなでやるなら俺も出るよ」みたいなノリで、大御所の置鮎さんもご出演していただけることに。声優さんのお仕事って、ひとつの作品を同じ事務所で演じられるケースがあまりないということで、アットホームな感じならご自身も演じてみたいと名乗り出てくださったみたいです。そこで急遽キャストを変更し、ステージ1ボスを担当していただくことに。この段階で柊というキャラが生まれたといっても、決して過言じゃありません！だって、子供の頃から憧れていた方で、あの『ビバリーヒルズ高校白書(TVドラマ／1990年～)』のスティーブなんですよ(笑)!?

――野村さんの熱い想いは年代的によくわかります(笑)。それはさておき、少し話を戻させてもらいますが、自機の戦闘機モチーフはどなたが決定されたモノですか？

野村：自機のモチーフは僕ですね。シェイクボルトといった総称が付いているんですけど、コレは震電を和製英語っぽく読んだ造語(シェイク＋ボルト)なんです。もともとはタイトル候補のひとつだったんですけど、名称が覚えづらいこともあってボツに…。開発初期は基板の起動画面に表示だけされていましたけど。
まず一番初めの候補に上がったのが、特徴的な細身のフォルムを持った震電。さらに零戦も入れたかったので、見栄え優先で二式水上戦闘機を採用。普通の零戦を横向きにした場合だと、少しシルエットの感じが弱かったんですよね。なので大型のフロートを着けたのですが、敵弾を避けづらくて邪魔だとIKDさんに指摘されまして…、ゲーム中では小さめになっていたりしています。
参号機に関しては、見た感じP-38っぽいですけどP-61ブラックウィドウが正解。この機体は戦闘機というよりは主に爆撃機なんですけど、ボリューム感をマネてデザインしてあります。

――自機といえば、ドラマCDの中で菖蒲と蘭が乗っている機体も出てきますよね。

野村：花麟(はなりん)ですか？ アレはもともと壱号機・金盞花の古い名称でして、ドラマCD用に持ってきた機体名称ですね。とはいっても震電みたいな機体ではなくて、ロケット戦闘機 秋水(しゅうすい)がモチーフの丸っこい戦闘機で、作中ではもちろんレシプロ仕様になっています。見た目が雀みたいなんですけど、あの2人が乗る機体ならコレかなぁ～みたいな(笑)。

――そんなゲーム中では語られない部分を楽しめるドラマCDですが、野村さん自身はどういった形で制作に携わったんですか？

野村：あまり口出しはしてなくて、大まかな世界観と設定をシナリオライターの側へお渡しして、割と好きに書いてもらった感じですね。反響のあった温泉シーン。アレはライターさんが「ドラマCDなら入浴ですよ！」ということで、ああいったコメディタッチになっていたりしています。ただ、ゲーム本編が堅めの話だったので、その反動じゃないですけど―、少し違った見せ方ができればと、全体的に明るいお話を入れてもらってはいますけどね。なので、冒頭にゲームと繋がる印象的な柊との戦闘シーンを入れて、後は設定を逸脱しない範囲で自由にお話を作ってもらっています。まあ、なぜか幻忍も無線通信で話していたりしますけど…、そこはドラマの聞きやすさを重視した演出の一環だとお考えください（笑）。

――ドラマCDと言えば、紫苑のキャラ設定に驚いたユーザーも多いと思いますが？

野村：いや、アレはゲーム中だとキャラ設定を語る場所がなくって、なんとなくお堅いイメージが定着しちゃっているみたいですけど―。ホントはもっと砕けた感じのキャライメージで、鈴蘭を愛称で呼んでいたりする年相応な女のコだったんです。だからドラマCDの紫苑に関しては、アレが僕の考えていたイメージに近いんですよ。とはいえ、あそこまで突き抜けた感じのキャラになるとは…、正直思っていませんでしたけど（笑）。
幼なじみの鈴蘭とのバランスを考えても、かわいいキャラなんです。

［赤い刀 ドラマCD］

ゲームのストーリーより以前にさかのぼったオリジナルエピソードで構成。ゲームの設定に関連するシリアスなストーリーだけではなく、キャラの意外な素顔がわかるコメディタッチのストーリーも収録されている。



赤い刀 ドラマCD1
落花流水
CVST-0993



赤い刀 ドラマCD2
精悪苦到
CVST-0992

――それぞれCDジャケットが牡丹＆桔梗、椿＆霊と続いているワケですが、紫苑＆鈴蘭がジャケットの続編などの予定は…？

野村：え～それに関しては、ユーザーさんからの熱い要望が多数寄せられれば…（笑）。ちょっと大人な感じの話になってしまいますが、様子見で2枚目まで出した感じです。

――ドラマCDと対称的にゲーム本編はダークなイメージですが、機体別エンディングは野村さんのイメージ通りなんですか？

野村：え～アレは僕のアイデアではなくてですね…、当初考えていたエンディングはことごとくボツになりました。どれひとつとして、イメージ通りに仕上がったエンディングはありません（笑）。いつもの3人で話し合った際に、「みんなブッ殺しちゃいましょうよ！」といった流れになってしまって…。正直、僕としては誰も殺したくなかったんですよね。これまでも『ガルーダII』でアサギを殺してますし、「頼むから1人だけでも残させて！」とお願いしてなんとか牡丹だけ生き残りましたけど…、他は願いもむなしく全滅でしたね。

――ちなみに野村さんが考えていたエンディングって、どんなモノだったんですか？

野村：「世界名作劇場（TVアニメ／1975年～）」みたいな花が咲き乱れる丘で、「お母さ～ん」って1人の子供が駆け寄ってくるんですよ。それが小さくなった童と、母親になった椿みたいな絵コンテを見せたんですけど…、「ありきたりじゃね？」と一刀両断にされました（笑）。
牡丹に関しては桔梗の墓前で、「私、結婚することになったの…」的なシチュエーションで、最後に桜を散らせるシーンをやりたかった。鈴蘭に関しては、紫苑とは逆に子供になるエンディングで、名子役として映画舞台に立つみたいな。コレだとかなり唐突で、ナニを言っているのかわからないんですけど。僕も時間的に追い詰められながらの作業だったので、混乱してハッピーなことを考えてたんです…きっと（笑）。

――そこからゲーム中に使用された、機体別エンディングへ変わっていくんですね。

野村　最終的に僕の方で、ニュートラル／カオス／ロウといった感じのエンディングに書き直しました。ヒドイ順に並べると参号機／壱号機／弐号機になります。生き残りである牡丹の目が治ったエンディングだけが、この世界で許された唯一のハッピーエンドかもしれませんね。

――『赤い刀 真』で新たに追加されている通称：真ENDは、どなたの案なんですか？

野村：こちらは僕ですね。最初はみんな助かるエンディング案を出したんですけど、「いまさらナニを言ってるの？」的なノリでまた返されまして（笑）。この作品の世界観って、僕だけでは全然完結していないんですよ。みんなの意見が混じり合ってできていて、浅田君の意見だったり、IKDさんの意見だったりが入って、全体的にやわらかくなって、そこから新しいアイデアも出てきて―。ある意味、エンディングに関しては、「ブッ殺せ！」と言われて肩の荷が下りて気分的に楽だったのかも知れません。真エンディングの内容に関しては、それぞれのキャラに花の名前が付いていたので、その謂を踏んだ形のテキストで締めくくってあるんです。
最終的にまとめる段階で木村君と相談しながら進めていって、シロツメクサの案を出してくれたのは彼です。意外と女性的なことを考える人なんだなと、驚いた記憶があります（笑）。

――そういえば、エンディングにも出てくる幻忍のサイズって、設定上はどれくらいの大きさに設定されているんですか？

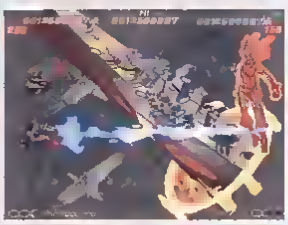
野村：え～それは―、『聖戦士ダンバイン（TVアニメ／1983年）』っていう作品があるんですけど、ダンバインのハイパー化ぐらいあります（笑）。
見せかけ上は光の巨人みたいに見えますが、アレは小さな本体をホログラム的な効果で大きく見せているだけで、それが刀を振っているイメージ。忍者モチーフなので、巨大化の術のようなノリで、念送のアイデアなんかは口寄せの術で兵器を呼んでいる感じなんですよね。

――そう言われてみると、確かに忍者モチーフのゲームっていう感じがしますね（笑）。

野村－もうホント念送のアイデアが出るまではリテイクされっぱなしで、「この辺でOKをもらわないと、企画が終わってしまう」って本気で思ったんですよ。それで最後の最後に念送のアイデアを絞り出して持って行ったら、すんなりとOKをいただけました。

――確かに今までのシューティングにありそうで、なかった感じの演出ですよね。

野村－有名な魚モチーフの某ゲームで、1体だけ転送する前例があるんですが…、僕の記憶が正しければアレだけなんですよね。それで統一さえできれば、魔法陣からはなんでも出せちゃう（笑）。あとはどんなメカを出してもいいワケなので、ボスの制作作業に関してはガンガン進むだろうと。
ただ、日本の兵器だけだとバリエーションに乏しかったので、アメリカやイギリスなど、いろいろな国の兵器からモチーフを引っ張ってきて合成してあります。正直、戦艦にプロペラを着けたのは、やり過ぎたかなとも思いますけど・・。戦車を飛ばすことに関しては大反対があったので、飛ぶのではなくどこかを渡っている形ならOKということで、ステージ5のボスはあんな感じになりました。


開発初期画面イメージ

――ここまでいろいろとお聞きしてきたワケですが、野村さんが考える『赤い刀』で外せない要素って一体なんでしょうか？

野村－やっぱり念送でしょうね。このアイデアが出なかったら、このゲームを作れなかったでしょうし―。あとは浅田君が出してくれた血晶刀のアイデアは、ホント困っていたんで助かりました。でもまあ、「みんなブッ殺すんですよ！」って面と向かって言われたときは、どうやってまとめればいいんだろうとも思いましたけど・・（笑）。
そう考えると、僕は刀と念送の2つで成り立っているんじゃないかと・・、あとやっぱり愛ですかね。一応、それぞれに愛がテーマになっていて、兄妹愛であったり、姉妹愛であったり、友情であったりするワケですよ。

――そういったお話しを聞くと…、木村さんが言っていた「真面目にバカをやっているゲーム」っていうのも言い得て妙だなと。

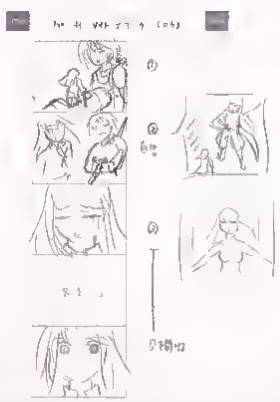
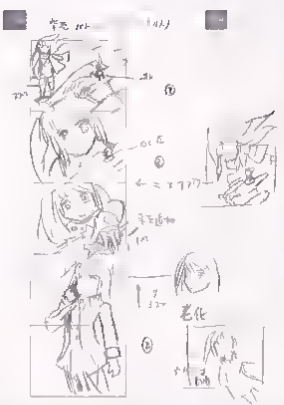
野村－木村君が合流したとき、最初は意見がまったく違うワケですよ。そこでコレは熱血じゃなく、耽美な世界で統一したいんだと伝えまして・・。それこそつばぜり合いだとか、男の戦いだとか、そういった案がいっぱい出たんですけど、「いやそうじゃないんだよ」と（笑）。でもそういうアイデアも悪いワケじゃないし、僕自身もアイデアが枯れ尽きていたので、それぞれの持ち味をうまく融合できたんじゃないかなと。まさか鈴蘭があんな汚いセリフを吐くとは、僕も全然思っていなかったワケです。ああいったノリも1人でアフレコ台本制作をしていたら生まれなかったワケで、ホント木村君のおかげで助かったなと思っています。

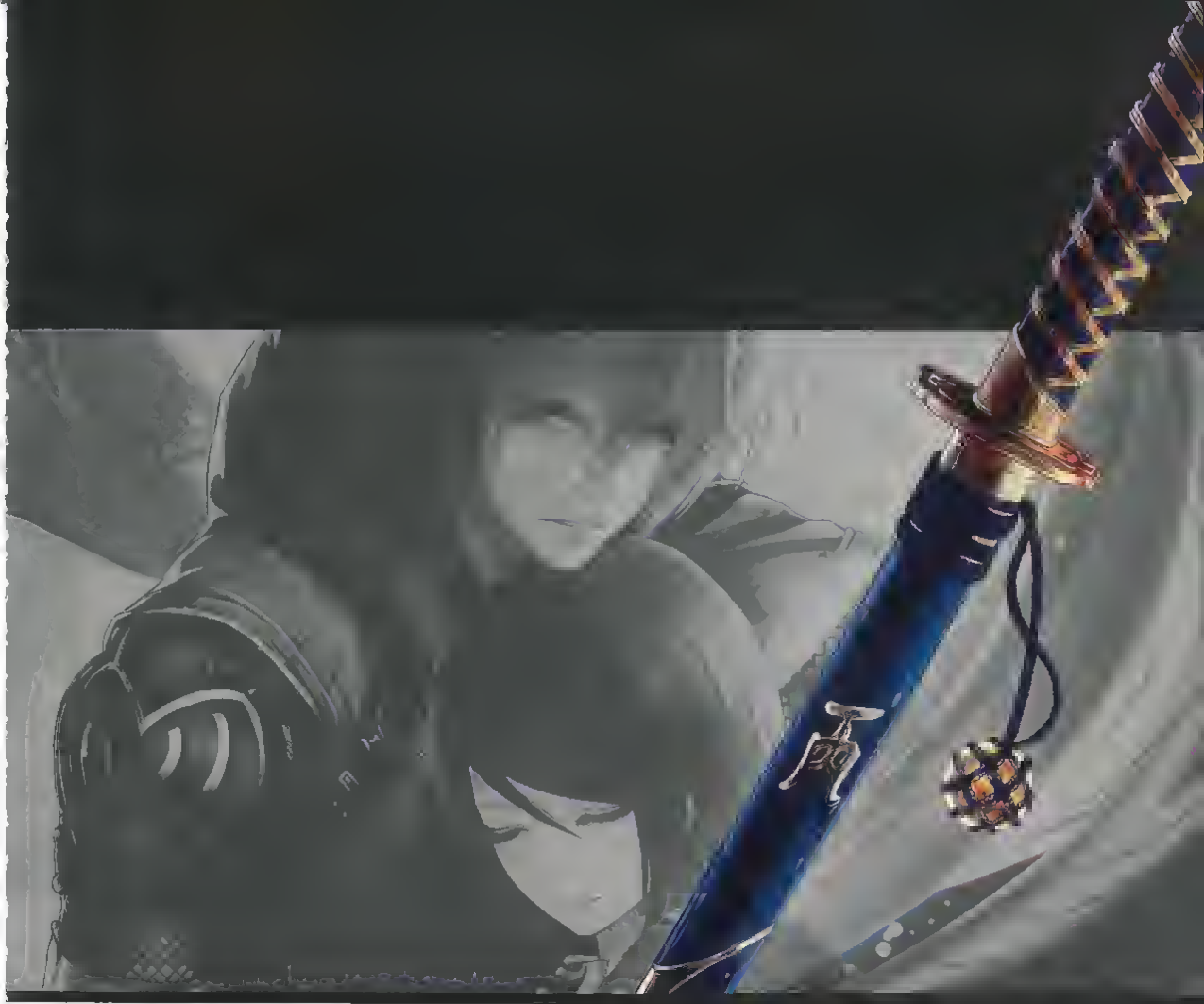
――そういった意味でも苦労された点は多かったと思いますが、『赤い刀』の制作中に一番苦労したポイントはどこでしょうか？

野村－『赤い刀』で一番苦労したのは、やっぱり設定を通すことですね。ここに行き着くまで、とにかくアイデアを出すのが大変でした。あと、今回はボスが人とメカの2体いるんですけど、いままでだったらどちらも自分でやっていたんだろうと思うんです。
今回は今までよりもチーム内で作業をうまく分担することで、チームというモノの心強さを再認識。なんでもやりたい病から、やっと抜け出すことができました（笑）。

――それでは最後となりますが、ユーザーへ向けたメッセージなどをお願いします！

野村－現状、シューティングというジャンル自体が凄く危ない立場にいると思うんです。まずゲームセンターに置いてもらえない、でも宣伝もしないで出すのは危険だということで、今回もまずはアーケード版から入ったワケですけど。個人的に味付けさえしっかりすれば、まだ行けると思っています。例えば演出を凝った形のシューティングをさらに強化していって、コンシューマ版でしかできないことも考えて行きたいので、その辺りも期待していてください。



第四章
素描

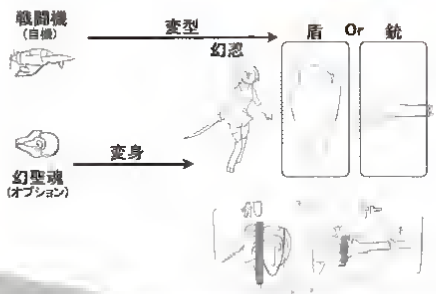
素描

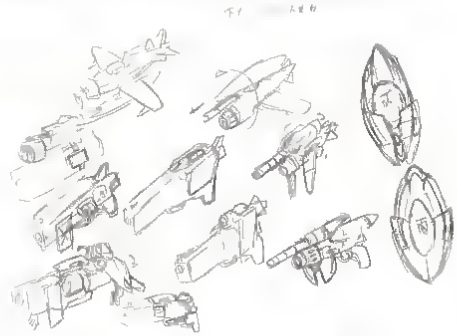
主人公メカ

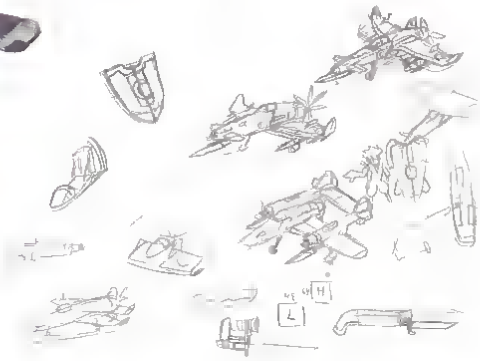


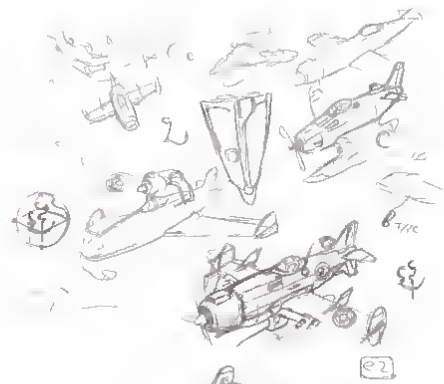


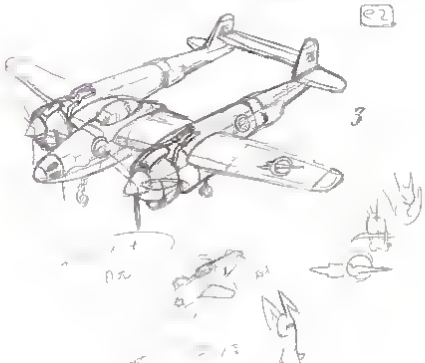














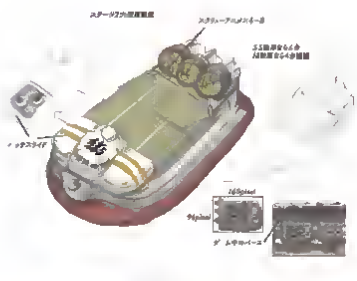
敵メカ

■ステージ1中ボス

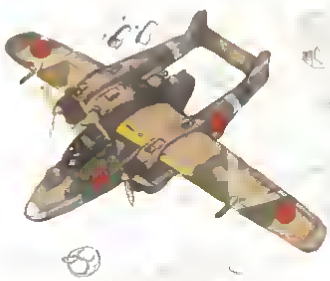


■ステージ2　秋月菊専用命送兵器　B17戒















■ステージ2　石楠花専用命送兵器　D型戦闘車両



■ステージ3
中ボス：大型戦車



敵メカ

■ステージ3 中型戦車



■大型飛行母艦



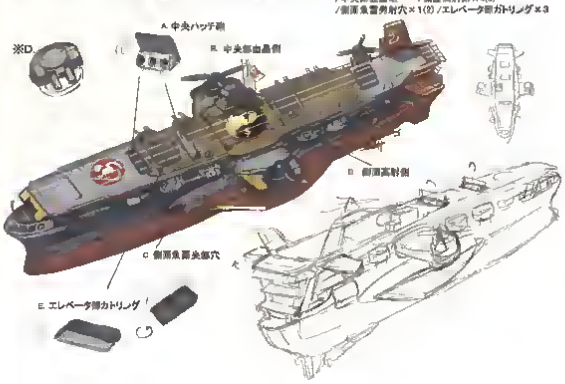
■ステージ3 中型砲台



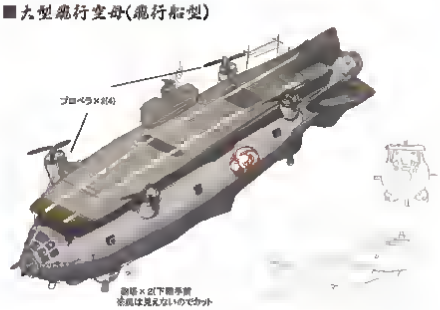
■ステージ4 汎用ザコ



■ステージ4 ボス：飛行空母 緋龍



■大型飛行空母(飛行艇型)



■ステージ4 中型戦闘ヘリ



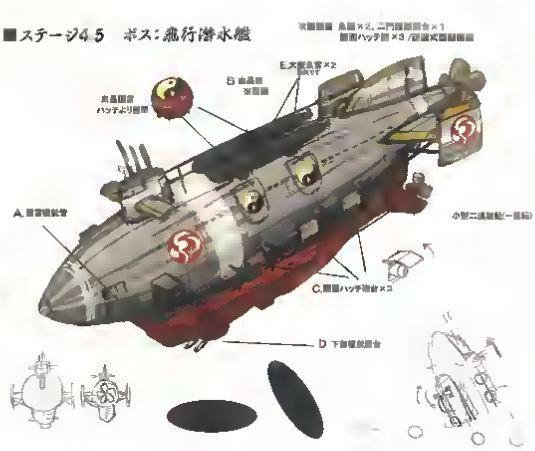
■ステージ4 ボス：飛行潜水艦



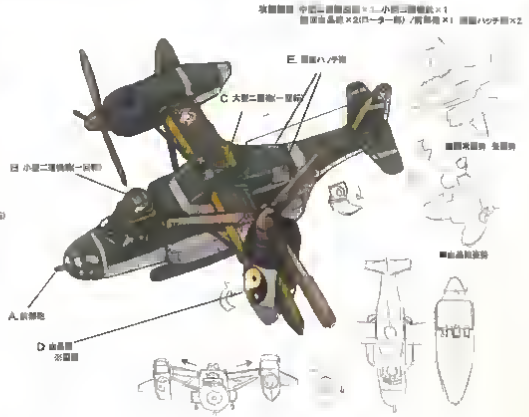
■ステージ4 小型潜水艦(ザコ)

換装＞水中タイプ

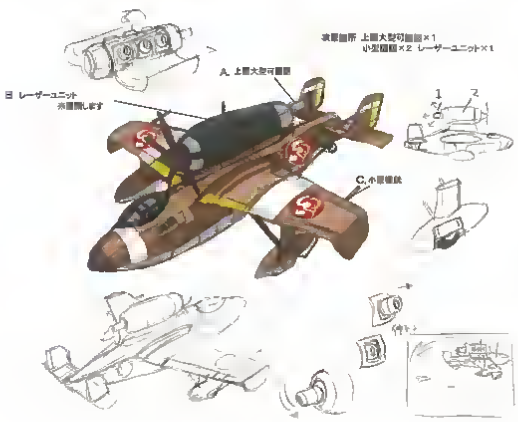
■ステージ4.5　ボス：飛行潜水艦



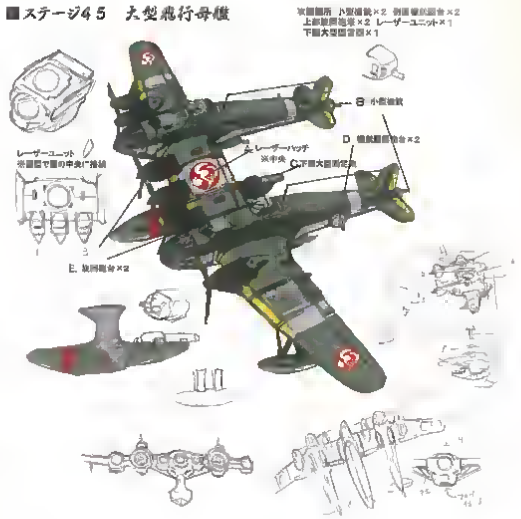
■ステージ4.5　中ボス：攻撃ヘリコプター



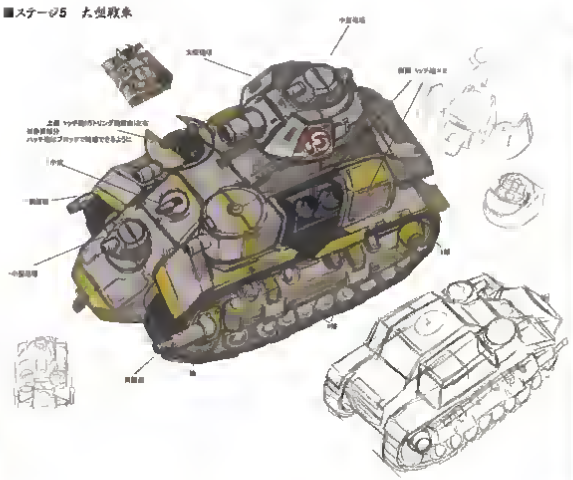
■ステージ4.5　中型飛行兵器



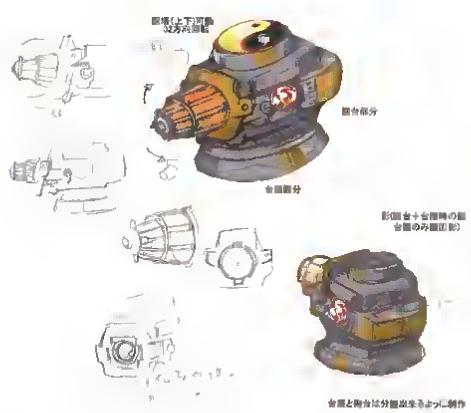
■ステージ4.5　大型飛行母艦



■ステージ5　大型戦車

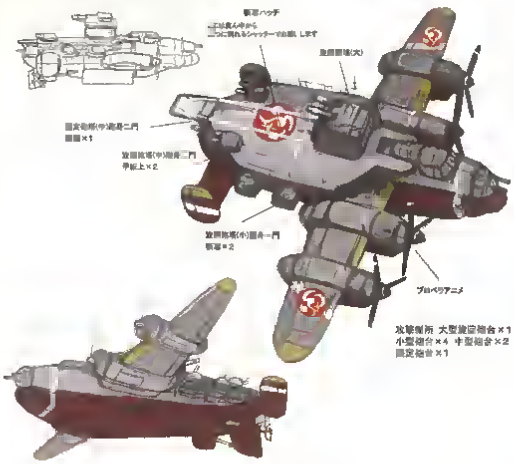


■ステージ5 量産型血晶砲



敵メカ

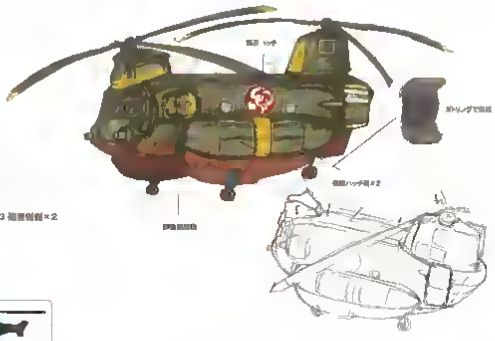
■ステージ5 大型 爆撃空母



■ステージ5 汎用ザコ



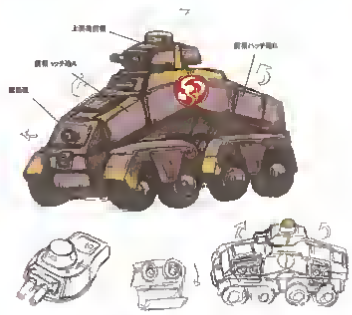
■ステージ5 中型空中艦



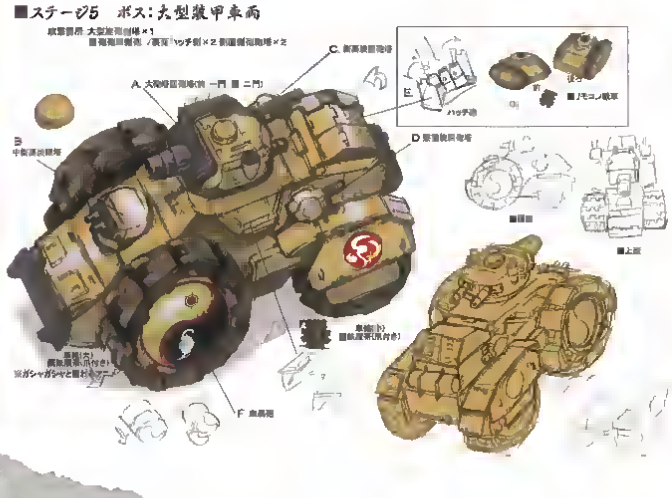
■ステージ5 中ボス：攻撃ヘリコプター艦



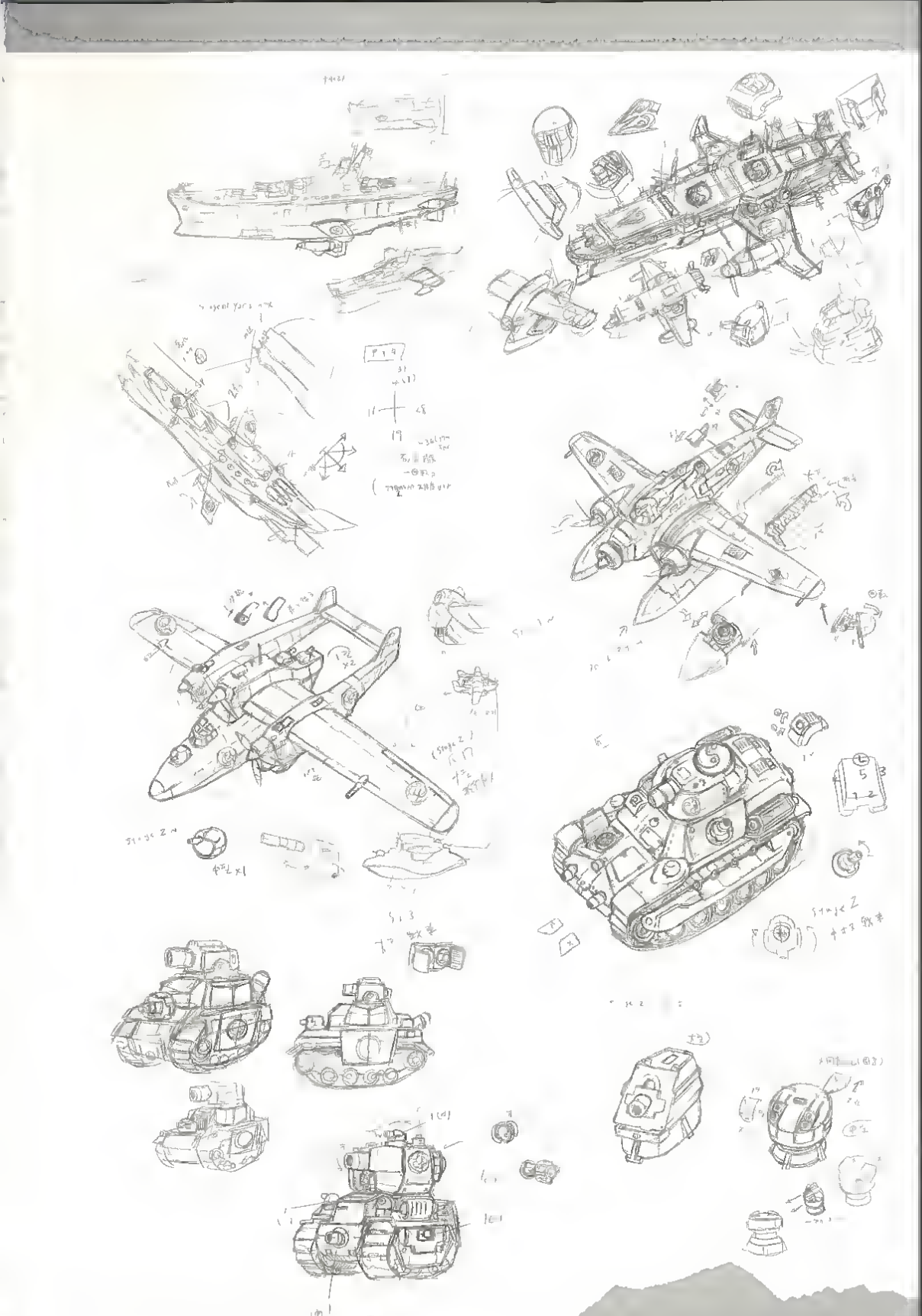
■ステージ5 中型装甲車



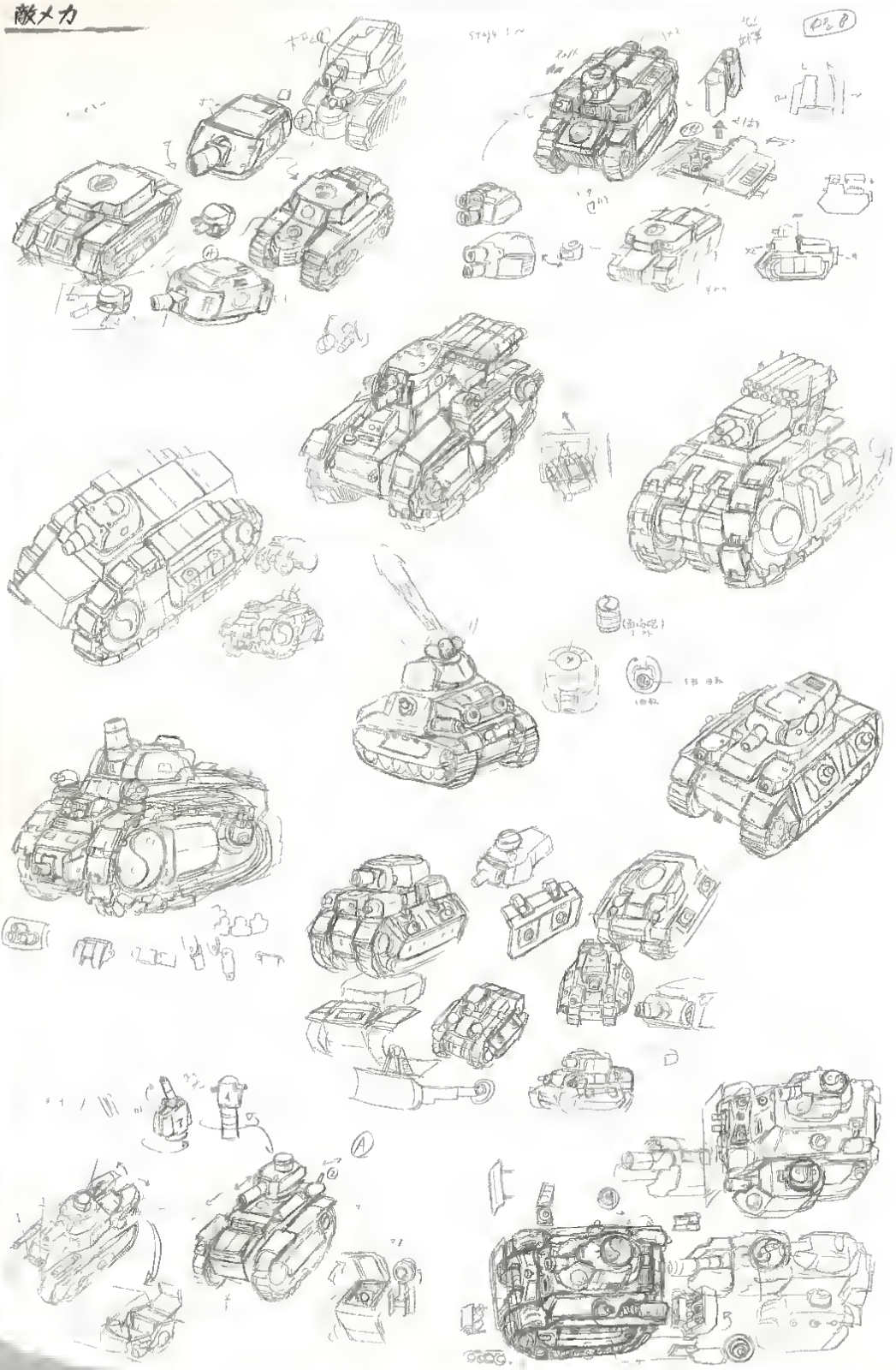
■ステージ5 ボス：大型装甲車両

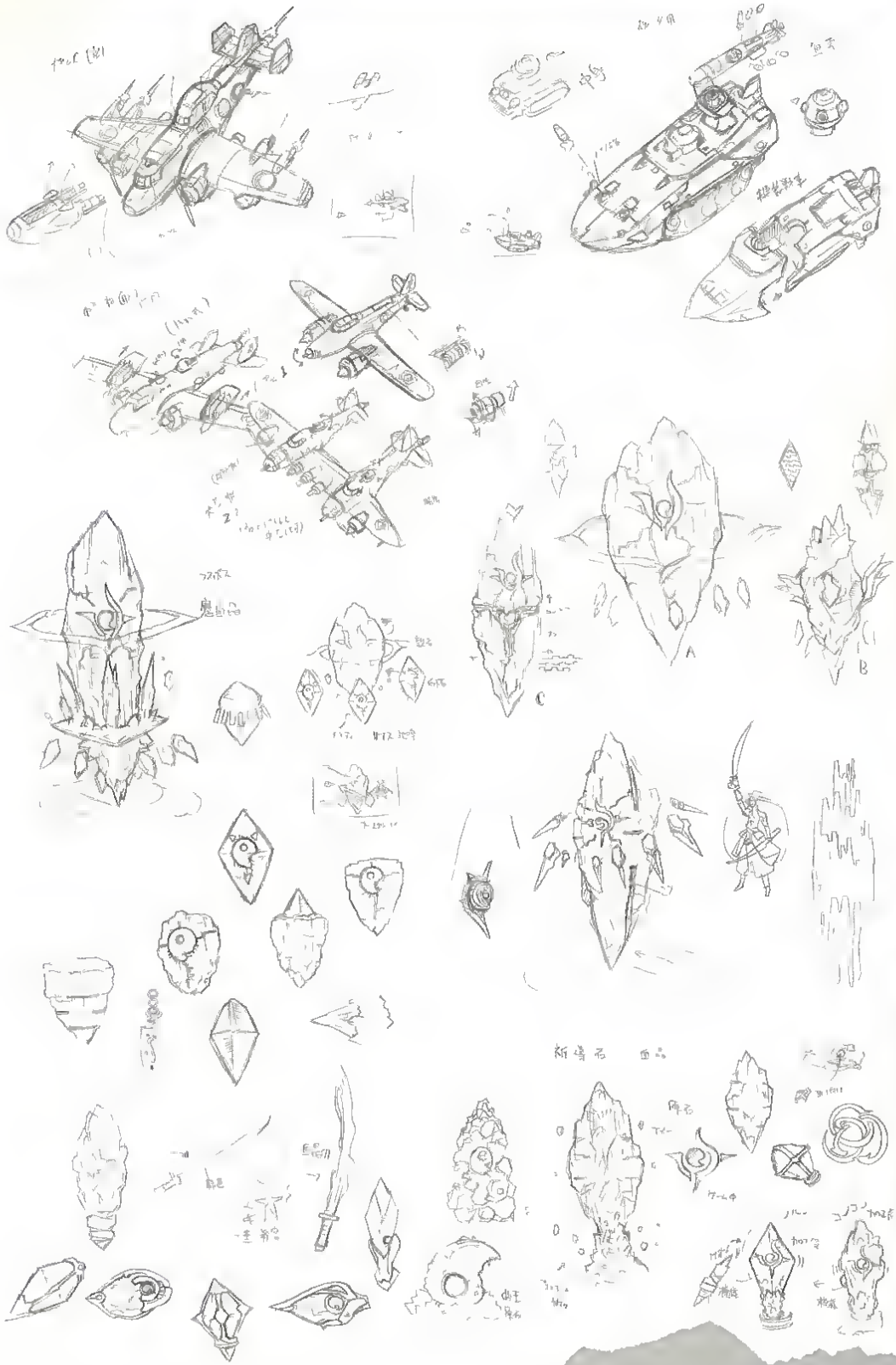






敵メカ




A
B
C

キャラクター



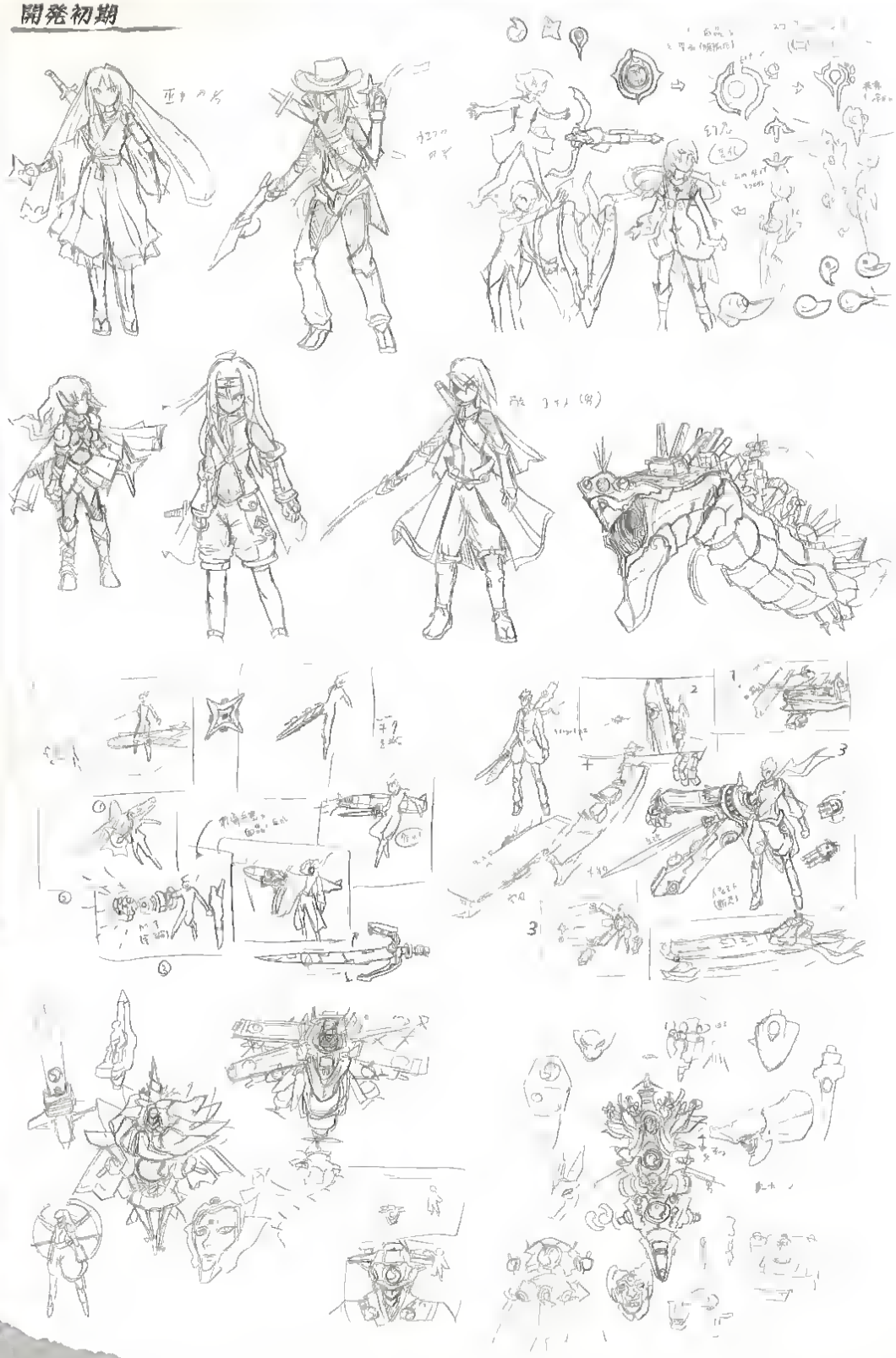


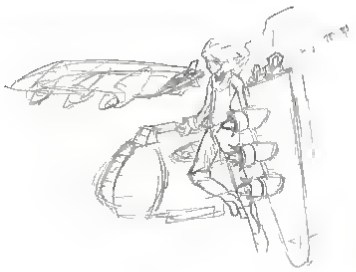
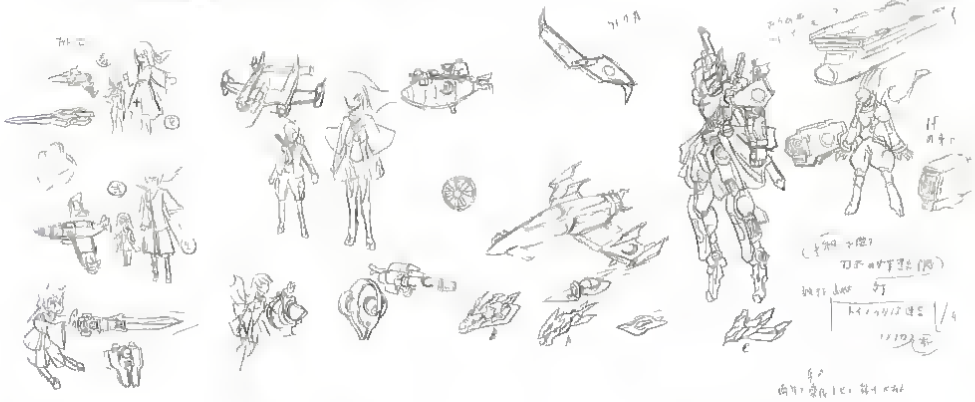
開発初期

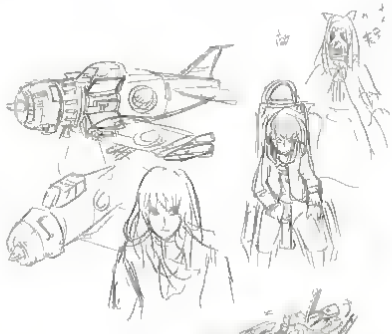
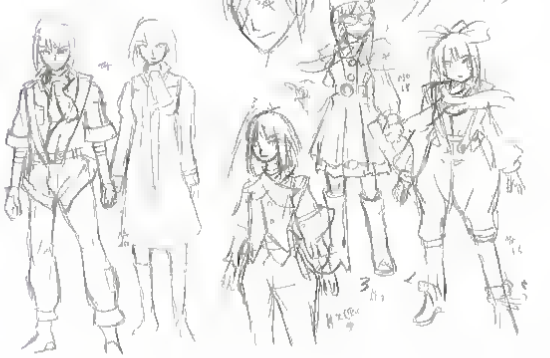




開発初期

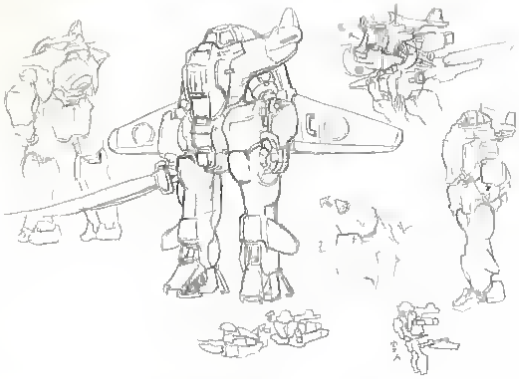


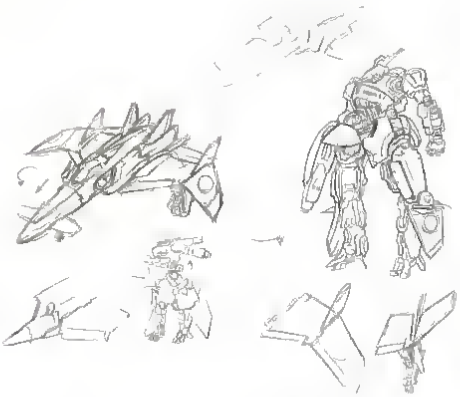
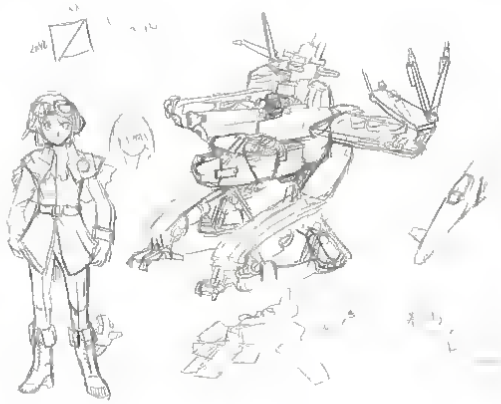




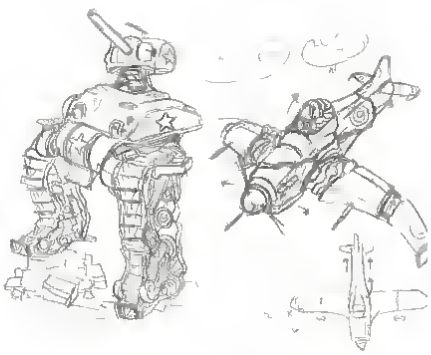





開発初期









赤い刀 真 公式設定資料集

AKAI KATANA SIN ARTWORKS

Producer	Atsunori Aburatani
Illustrator	Mushimaro Hideki Nomura
Design&Editor	CHAKO Takumi Yamamoto (1UP Co., Ltd.)
Interviewer	Kazuto Isa
Special Thanks	UENO CCI 1UP Co., Ltd. Takatsugu Furuhata Akira Wakabayashi Hiroyuki Tanaka Yugo Fujioka Daisuke Koizumi S. Yagawa Hiroyuki Kimura Makoto Asada Tsuneki Ikeda
Printing	Sunlight Co., Ltd.
Exective Producer	Kenichi Takano

CVOB-0007

■当社商品名、サービス名およびロゴマークは、当社の商標または登録商標です。
■本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁止されております。
■本書における落丁乱丁はお取替えいたします。
■お電話でのお問い合わせや、ゲームの攻略、内容に関するお問い合わせには一切お答えできません。予めご了承ください。

問い合わせ先：info@cave-shop.jp
対応時間：10時～17時　対応日：月～金曜日(土日祝日、年末年始を除く)

発行元：株式会社CAVE　http://www.cave.co.jp/

©2010,2011 CAVE CO., LTD


赤い刀 真 公式設定資料集
AKAI-KATANA SIN-ARTWORKS



©2010.2011 CAVE CO., LTD.

970 CV0B-0007
4571297326693